

L'ÉCRAN FANTASTIQUE

UNE DIMENSION DU CINÉMA

TERMINUS

Johnny
au « Max » !

GOTHIC

Ken Russell
à vif

FROM BEYOND

Lovecraft
« réanimé »

STAR TREK 4

Destination :
passé

... et 200 places
de cinéma à gagner !

M 1515 - 77 - 22 F

FEVRIER 1987 / N° 77 / 22 F - CANADA 5.50 \$ - SUISSE 7.50 FS - ESPAGNE 600 P

M 1515 - 77 - 22,00 F



3791515022003 00770



présente

"SELECTION AVORIAZ 87"

H . P . LOVECRAFT ' S

From BEYOND

AUX PORTES DE L'AU-DELA

*Ce film me donne envie
d'avancer la date
du jugement dernier.*



INTERDIT AUX MOINS DE 13 ANS

BRIAN YUZNA présente H.P. LOVECRAFT'S FROM BEYOND
avec JEFFREY COMBS, BARBARA CRAMPTON, KEN FOREE, TED SOREL
Directeur de la photographie MAC AHLBERG
Musique de RICHARD BAND
Scénario de DENNIS PAOLI
Basé sur une nouvelle de H.P. LOVECRAFT
Effets spéciaux JOHN NAULIN et ANTHONY DOUBLIN
Un film réalisé par STUART GORDON

Une sélection **EMPIRE**

Amant/Boyd

RÉDACTION :

9, rue du Midi, 92200 Neuilly.
Directeur de la publication :
 Alain Schlockoff.

Rédacteurs en chef :

Alain Schlockoff et Cathy Karani.

Secrétaire de rédaction :

Gilles Polinien.

Comité de rédaction :

Jean-Pierre Andrevon, Bertrand Borie, Laurent Bouzereau, Pierre Gires, Dominique Haas, Cathy Karani, Jean-Marc et Randy Lofficier, Gilles Polinien, Daniel Scotto, Giuseppe Salza, Alain et Robert Schlockoff. *Traductions :* Dominique Haas.

Collaborateurs :

Forrest J. Ackerman, Frédéric André, Elisabeth Campos, Richard Combalot, Jean-Philippe Bèche, Gérard Delteil, Lee Goldberg, François Guérif, Marc E. Louvat, Norbert Moutier, Charles Moreau, Richard D. Nolane, Alain Paris, Jean-Pierre Piton, William Rabkin.

Correspondants :

Laurent Bouzereau (New York), Randy et Jean-Marc Lofficier (Los Angeles), Anthony Tate (U.S.A.), Uwe Luserke (Allemagne), Giuseppe Salza (Turin), Salvador Sainz (Espagne), Indra Bhose (Londres).

Remerciements :

Michèle Abitbol, A.R.P., A.M.L.F., Michèle Bertrand, Florence Borda, Denise Breton, Cannon France, Michèle Darnon, D.D.A., Fox, Eurogroup, Forum Distribution, Brian Yuzna, Susan Alshaler, Maria Pia Federici, Lumière, Alain Rouleau, Daniel Thierry, Warner-Columbia, U.I.P., U.G.C., les éditeurs, et les compagnies vidéo.
Agence : Sygma (Tony Frank ; p. 28 à 33)

EDITION :

I.MÉDIA, 69 rue de la Tombe Issoire, 75014 Paris.
 Tél. : 43.27.52.78.

Directeur gérant :

Francis Cocagnac.

Gestion :

Danièle Juffet.

Commission paritaire :

n°55957.

Abonnements :

Tarif : 1 an, 12 numéros : 220 F.
 2 ans 24 numéros : 400 F. Europe : 280 F et 520 F.

Publicité :

au journal.

Distribution :

N.M.P.P.

Réassorts et modifications :

S.I.P. Tél. 47.80.00.22.

Direction artistique :

Henri Frossard et Francis Cocagnac, assistés de Pierre Sandré.

Notre couverture :

Johnny Hallyday dans « Terminus ». ©1987 by I. Média et les rédacteurs. La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos publiés qui engagent la seule responsabilité de leurs auteurs. Tous droits réservés. Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1987. Composition et Photogravure : SNP Villeurbanne. Impression : Rotooffset Meaux.

Tirage : 70 000 exemplaires.



14

GOTHIC

Ken Russell donne vie aux terreurs ancestrales de notre subconscient. La naissance d'un mythe restituée à l'écran par les défilantes images d'un visionnaire de génie.

28

TERMINUS

Une station où nous n'avons pas hésité à faire halte pour vous rapporter nos impressions sur ce périlleux coup d'audace du cinéma français.

34

LABYRINTHE

Souhaitant en apprendre davantage sur cet univers fantasmagorique où stars et marionnettes se côtoient, nous avons profité du séjour parisien de Jim Henson pour l'interviewer.

46

AUX PORTES DE L'AU-DELÀ

Poursuivant son étonnante exploration de l'univers lovecraftien, Stuart Gordon précipite ses personnages dans une autre dimension, dont ils reviennent atrocement métamorphosés. Un dossier complet.

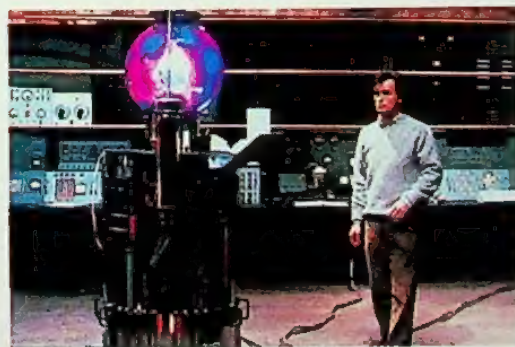
60

STAR TREK 4

Seconde intervention de Leonard Nimoy, alias Mr Spock, aux commandes de l'entreprise Star Trek, qui réalise le rêve de toute une génération de fans : pour des raisons de survie, l'équipe au complet visite notre siècle. Mr Spock parmi nous : un événement !

RUBRIQUES

Sur nos écrans (p. 4), T.V. Actua (p. 9), Actualité musicale (p. 11), Cinéflash (p. 12), Les effets spéciaux (p. 66), Horrorscope (p. 70), La Gazette (p. 72), Vidéo-Show (p. 78).



SUR NOS ÉCRANS



Les disciples de la montagne

UBAC

Argentine 1930. Larry (Larry Lamb) part à la chasse : une chasse bien particulière où le gibier est un homme recherché pour meurtre. Alléché par la prime, Larry grimpe dans la montagne, mais son itinéraire solitaire se transforme en rite initiatique après la découverte d'un vieux sac à dos enfoui dans le sol et la lecture de quelques feuillets d'un carnet de voyage perdu là un demi-siècle auparavant. L'auteur de ces pages, c'est Raoul (Pierre Malet), le jeune secrétaire particulier de Lucien Grandville (Richard Bohringer), un écrivain dont les romans sont nourris d'aventures exotiques et d'anecdotes amoncelées au cours de voyages autour du monde. Chemin faisant, la finalité de l'expédition Grandville vers l'Aconcagua a évolué après la rencontre d'un curieux groupe de montagnards adorateurs d'un mystérieux culte de l'oiseau. Fasciné par ces gens, l'écrivain a entraîné les siens sur leurs pas vers une destination inconnue. La course en montagne est devenue quête mystique...

Un premier film de Jean-Pierre Grasset, efficace de par ses options de scénario. L'ascension débute avec Larry jusqu'à la découverte des carnets. La voix « off » de Raoul prend alors le relai et sert de guide à travers le temps, et nous voilà au cœur de l'expédition Grandville. Nous vivons alors deux ascensions parallèles, aux finalités différentes mais à la destinée commune. Tout bascule avec « la page blanche ». Auteur de ces lignes, Raoul a mis un terme à son récit après la séparation de son maître causée par les montagnards avec la rupture volontaire du pont suspendu. Pour Larry, c'est le moment de la rencontre avec la femme surgie de nulle part. Oubliant tout, il la suit vers les sommets sur la trace de Grandville. Le vide de la page blanche se comble, et lorsqu'il parvient au sommet, patageant dans la neige pour découvrir que la jeune femme s'est volatilisée, c'est sans surprise qu'on le regarde s'éloigner dans le brouillard en hurlant : « Grandville » !

Jusqu'à la fin le mystère de la montagne restera entier. Ce voyage mortel vers l'Ubac, le versant à l'ombre, la face obscure des choses, laisse la place au non-vu, à la subtilité où le fantastique naît de rien. Il suffit d'une vieille femme déclarant que monter vers les cimes est un péché, d'un masque d'oiseau judicieusement filmé pour faire naître le mystère. *Ubac* est un film qui semble vouloir nous dire qu'il existe dans la nature des forces inconscientes, mortelles pour la plupart d'entre nous, mais qui, maîtrisées par quelques initiés, en font des êtres supérieurs.

Frédéric André

FICHE TECHNIQUE

France, 1986. Production : Les Films du Soir, CNC. Prod. délég. : Jean-Pierre Grasset. Prod. exéc. : Patrick Harlez et Alain Mayor. Réal. : Jean-Pierre Grasset. Scén. : Pierre Chaussat, Michel Cyprien, Richard Bohringer et Jean-Pierre Grasset. Phot. : Denys Clerval, Alain Choquet. Déc. : Miguel Angel Lumuado. Mont. : Mariano Carvallo. Mus. : Laurent Roubach. Son : Jean-Michel Chauvet, Jean-François Chevalier. Int. : Richard Bohringer (Lucien Grandville), Larry Lamb (Larry), Rufus (Le Bossu), Pierre Malet (Raoul), Laurence Hamelin (Anna), Suzanne Borges (la fille). Dist. en France : Films du Soir. 80 mn. Couleurs

Henson perd les dédites

LABYRINTHE

Après l'éblouissant *Dark Crystal*, Jim Henson se lance à nouveau dans l'aventure du long-métrage d'Héroïc-Fantasy, avec ce *Labyrinthe* produit par George Lucas. Hélas, la découverte de ce nouvel univers conçu par l'illustrateur Brian Froud et l'un des Monty-Python, Terry Jones, ne s'effectue pas sans de nombreuses et désagréables surprises. Oeuvre purement décorative, *Labyrinthe* brille par l'absence



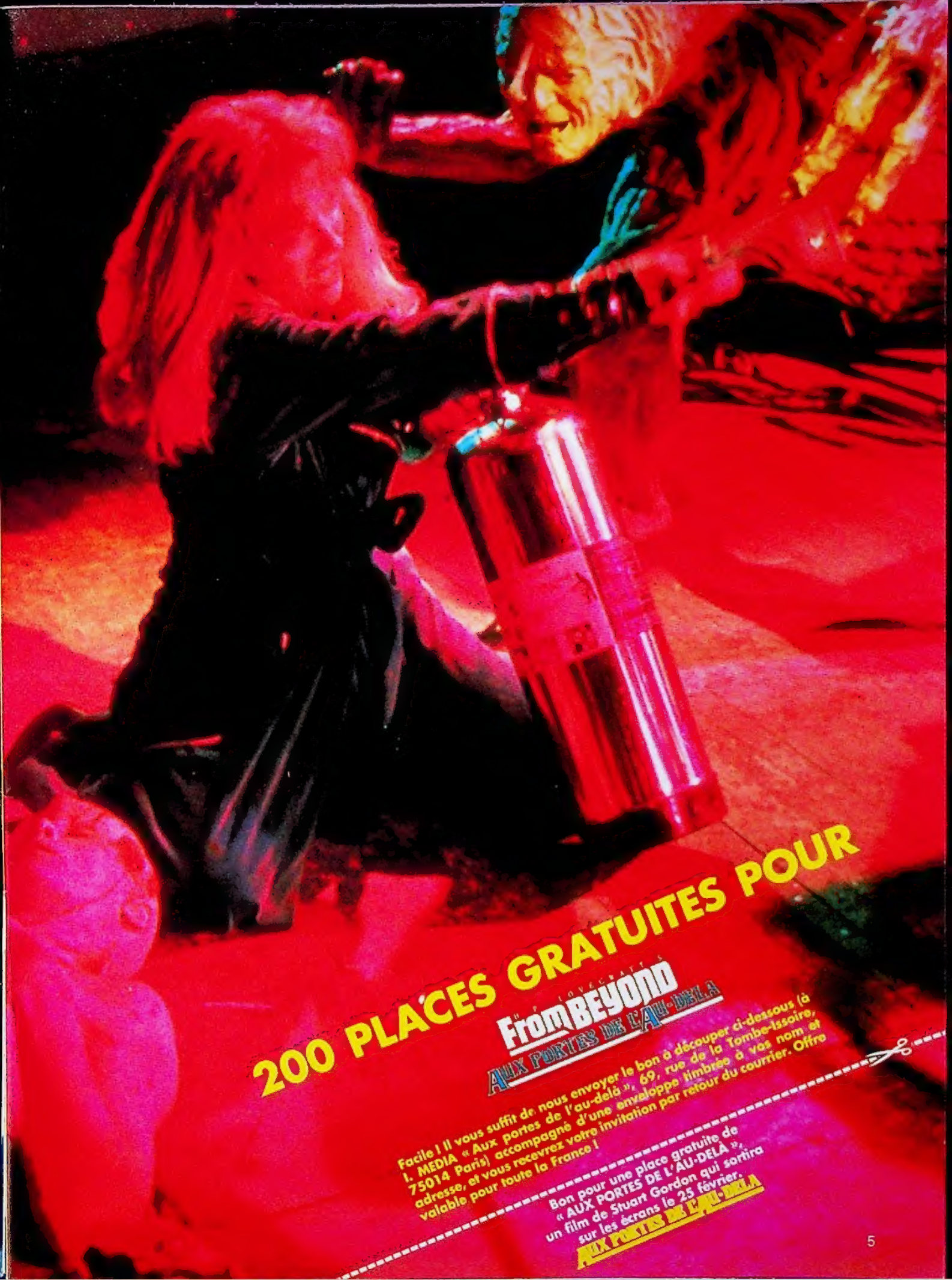
effective de tout travail scénaristique, et par une mauvaise conception de la production. Cette désespérante déconfiture mélange allègrement et sans aucun scrupule *Alice au pays des merveilles* au *Magicien d'Oz*, et le *Seigneur des Anneaux* à *Donjons et Dragons*. Le résultat, pour le moins surprenant, fonctionne comme un jeu de rôles. Hélas, les dés sont pipés, et les mésaventures de la naïve Sarah (superbe Jennifer Connelly) au pays des lutins, se transforme rapidement en un gigantesque soufflé, prêt à exploser en un bruit incongru. Nous sommes loin des résultats tant attendus, et cette riche et inutile enluminure engendre un léthargique ennui, celui de l'échec flagrant. Malgré la brochette d'artistes et de techniciens réunis par Henson et Lucas, malgré le déploiement fastueux des moyens mis en œuvre, *Labyrinthe* sonne creux. Il eût fallu un scénario captivant, une histoire émouvante, des personnages hauts en couleurs pour que la magie et le merveilleux enthousiasment, ensorcellent. Oeuvre laide, où la musique anémique de Trevor Jones, les lyrics crispants de David Bowie rivalisent de médiocrité avec les décors et certains effets spéciaux, *Labyrinthe* souffre d'un mal incurable. Ni les comédiens, ni les techniciens ne semblent se soucier de la mise en forme du film, et le réalisateur s'égare dans un dédale inextricable de scènes plus ou moins réussies, jonglant désespérément avec des couleurs, des bruits, des images qui ne parviennent pas à créer un ensemble cohérent. Cette agitation frénétique de la mise en scène fait de Jim Henson la première marionnette du film. Victime de sa propre ambition, il confond style et effet. Après de nombreuses séquences déficientes (la danse des feux follets, le combat final dans le village, le labyrinthe « à la Escher »), le film s'achève dans une insupportable puérilité.

Daniel Scotto



FICHE TECHNIQUE

G.B., 1986. Production : Henson Associates, Lucasfilm (Tri-Star). Prod. : Eric Rattray. Réal. : Jim Henson. Prod. ex. : George Lucas. Prod. ass. : Martin Baker. Scén. : Terry Jones, d'après un sujet original de Denise Lae et Jim Henson. Architecte-déc. : Elliot Scott. Dir. art. : Roger Cain, Peter Howitt. Mont. : John Grover. Mus. : Trevor Jones. Chansons : David Bowie. Son : Peter Sutton. Concepteur graphique : Brian Froud. Cost. : Brian Froud, Ellis Flyte. Cam. : Colin Corby. Assit. réal. : Ken Baker. Chorégraphie et mouvements des marionnettes supervisés par : Cheryl McFadden. Effets spéciaux : George Gibbs, Michael White, Terry Ackland-Snow. Chef marionnettiste : Brian Henson. Design et supervision des créatures : Brian Froud. Chef concepteur animatronique : Tony Dunsterville. Design armures des lutins : Mike McCromick. Design/moulage caoutchouc-mousse : Michael Osborn. Ingénieur animatronicien : Tadeusz Krzanowski. Chef constructeur marionnettes : Jane Gootnick. Superviseur effets spéciaux 2^e équipe : Richard Conway. Int. : David Bowie (Jareth), Jennifer Connelly (Sarah), Shelley Thompson (la belle-mère), Christopher Malcolm (le père), Natalie Finland (la fée), Franck Oz (le sage), Shari Welsler, Brian Henson (Hoggle), Ron Mueck, Rob Mills (Ludo), Dave Doelz, David Barclay (Didymus), Karen Prell (le ver). Dist. en France : Warner-Columbia. 101 min. Widescreen. Fullcolor. Dolby Stéréo. (Sortie : le 11 février).



200 PLACES GRATUITES POUR

FROM BEYOND
AUX PORTES DE L'AU-DELA

Facile ! Il vous suffit de nous envoyer le bon à découper ci-dessous (à l. MEDIA « Aux portes de l'au-delà », 69, rue de la Tombelle-soire, 75014 Paris) accompagné d'une enveloppe timbrée à vos nom et adresse, et vous recevrez votre invitation par retour du courrier. Offre valable pour toute la France !

Bon pour une place gratuite de
« AUX PORTES DE L'AU-DELA »,
un film de Stuart Gordon qui sortira
sur les écrans le 25 février.

AUX PORTES DE L'AU-DELA

FIEVEL ET LE NOUVEAU MONDE

Fievel est une petite souris espiègle, native de Moscou. En cette année 1885, l'hiver et la famine chassent les pauvres et les opprimés de tous pays. Venus des quatre coins du monde, voyageant dans de pénibles conditions, ils rêvent tous de l'Amérique. Les hommes fuient la misère, les souris fuient les chats. Ils aspirent à être libres, dans ce grand pays où les accueille une énorme statue en construction.

Fievel, effectuant une longue traversée avec ses parents à bord d'un bateau d'émigrants, sera séparé de ceux-ci par une terrible tempête. Il partira seul à la découverte de l'Amérique et de ses dangers.

Voilà ce qui séduisit Spielberg, producteur du second long-métrage de Don Bluth (*Brisby et le secret de Nimh*), et l'incita à se lancer dans « la grande aventure », réservée jusqu'à présent à l'empire Disney. Le monopole des souris tombe, et Don Bluth prouve une fois de plus qu'il est de taille à se mesurer avec le géant de l'animation. Si *An American Tail* ne possède pas l'étrange force qui faisait de *Brisby* une œuvre singulière et inquiétante, il n'en demeure pas moins une réussite visuelle exceptionnelle, Don Bluth ne sacrifiant jamais les séquences difficiles



AU TABLEAU D'HORREUR :

CK : Cathy Karani. GP : Gilles Polinien. JCR : Jean-Claude Romer. RS : Robert Schlockoff. AS : Alain Schlockoff. DS : Daniel Scotto.

TITRE DU FILM	CK	GP	JCR	RS	AS	DS
AMITYVILLE 3	1	1	1	1	1	
AUX PORTES DE L'AU-DELÀ	2	2	2	1	2	2
L'AMIE MORTELLE	2	2	1	2	2	2
BLUE VELVET	2	2	3	3	2	
BIGGLES	1			2	2	2
FIRESTARTER		3	2	1	2	
FIEVEL ET LE NOUVEAU MONDE	2				3	3
GOthic	2	0	1		2	3
LE GUERRIER FANTÔME	2	2	3	2	3	
GRAVEYARD SHIFT		3	2			
JASON LE MORT VIVANT	3	3	1	3	4	3
KAMIKAZE	1		2		3	1
LABYRINTHE	1				2	1
MASSACRE A LA TRONÇONNEUSE 2	3	3	3	3	3	3
LA MOUCHE	4	3	3	4	4	4
OUR MOTHER'S HOUSE (réédition)			3	4	4	4
PEGGYE SUE S'EST MARIÉE		3	1			
LE PASSAGE	3		1	1	2	1
TERMINUS	1	1	2		2	1

4 : Excellent. 3 : Bon. 2 : Intéressant. 1 : Médiocre. 0 : Nul.

NOUS AVONS DÉJÀ PARLÉ DE : AMITYVILLE 3 (n° 62, p. 79) • BIGGLES (n° 70, p. 20) • LE GUERRIER FANTÔME (Swordkill) (n° 67, p. 80) • GRAVEYARD SHIFT (n° 75, p. 67) • PEGGYE SUE S'EST MARIÉE (n° 75, p. 30).

par un montage hâtif ou une animation limitée. De plus, la volonté de retrouver les recettes magiques qu'utilisait Walt Disney lors de la réalisation de *Blanche-Neige* ou de *La Belle au Bois Dormant*, confère au film un charme suranné et bienvenu.

Dénué de toute mièvrerie, *An American Tail* bénéficie d'une animation très soignée, d'un scénario intelligent, et de musiques et de chansons entraînantes, œuvres du talentueux James Horner (plus inspiré par le travail de Don Bluth que par celui de James Cameron). L'humour juif alterne avec le drame, en une parfaite homogénéité, et l'atmosphère des docks de New-York où s'entassaient les émigrants et évoluent des personnages baroques et excentriques (tel ce pigeon voyageur évoquant Maurice Chevalier et à qui Christopher Plummer prête sa voix ou ce chat cynique déguisé en rat, escroc dont la lourde silhouette nous rappelle Wallace Beery) nous remémore *Un violon sur le toit*, ou *La taverne de l'Irlandais*. Même si *An American Tail* n'est pas un chef-d'œuvre absolu, Spielberg et Don Bluth, associés pour faire rêver petits et grands, tiennent leurs promesses !

Daniel Scotto

FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1986. Production : Amblin. Prod. : Don Bluth, John Pomeroy, Gary Goldman. Réal. : Don Bluth. Prod. ex. : Steven Spielberg, David Kirschner, Kathleen Kennedy, Frank Marshall. Prod. ass. : Kate Barker, Deborah Jelin. Scén. : Judy Freudberg, Tony Geiss, d'après une hist. de D. Kirschner. Mus. : James Horner. Chansons originales : Cynthia Weil, James Horner, Barry Mann. Assist. : G. Sue Shakespeare, David Steinberg. Avec les voix de (vers, anglaise) : Cathianne Blore (Bridget), Dom De Luise (Tiger), John Finnegan (Warren T. Rat), Phillip Glasser (Fievel Mousekewitz), Amy Green (Tanya Mousekewitz), Madeline Kahn (Gussie Mausheimer), Pat Musick (Tony Toponi), Nehemiah Persoff (Papa Mousekewitz), Christopher Plummer (Henri), Neil Ross (Honest John), Will Ryan (Diggitt), Erica Yohn (Mama Mousekewitz). Dist. en France : U.I.P. 80 min. Couleurs par DeLuxe, Dolby Stéréo. (Sortie : le 11 février).

BLUE VELVET

Blue Velvet se présente comme une leçon de morale dont les tenants et aboutissants sont à l'opposé de ceux d'*Elephant Man* : il ne s'agit plus ici d'apercevoir la beauté cachée, mais au contraire l'horreur dissimulée derrière la façade. David Lynch plante ainsi le décor de son nouveau film dans une charmante petite ville baignée de soleil, dont les sympathiques habitants tondent de ravissantes pelouses, laissant leurs enfants partir en quête d'amour dans de superbes voitures. C'est l'univers magique et naïf que l'*American Way of Life* a façonné dans les années 50, et qui, encore aujourd'hui, demeure un bastion de salubrité et un modèle pour beaucoup d'Américains ! Sur ce schéma, Lynch a choisi de découvrir ce qui se dissimule sous ces pelouses, quelles monstruosité — tels ces cafards qui grouillent — hantent nos nuits. Il nous fait partager les errances d'un jeune garçon qui découvre tout un pan de vie, peuplé de violence, de perversions sexuelles et morales, qu'il n'aurait jamais dû rencontrer. *Blue Velvet* ne se contente pas de nous montrer l'horreur. Celle-ci n'est finalement qu'un prétexte. Les morts sont des pantins factices, et les pires des tabous transgressés se bornent à nous dévoiler un couple sado-maso ou les avances de Dennis Hopper envers Kyle MacLachlan. Le message du film est finalement très proche de celui d'*Elephant Man*, bien que l'échelle des valeurs soit inversée. Il faut vivre avec ce qui nous entoure, savoir que l'horreur existe, et même aller la dénicher où elle se trouve afin d'accepter tout ce qui compose notre existence...

D'une façon plus générale, *Blue Velvet*, décrivant l'univers tragique et vénéneux qui, la nuit venue, hante notre décor familier, constitue une leçon de cinéma fantastique. Lynch nous apprend à examiner ce qui vit sous nos pieds solidement implantés sur terre ou dans l'ombre de notre existence placide, et par là, à aller à l'encontre du pur fantastique. Celui devant lequel on baisse les regards mais que Lynch semble vivre de plein fouet depuis *Eraserhead*. Si l'on considère simplement *Blue Velvet* comme une descente aux enfers, on risque une forte déception : le film n'est visuellement ni choquant ni perturbant. On est loin du bébé mutant et malade de *Eraserhead* ou du Baron Harkonnen de *Dune* : voir Hopper et MacLachlan s'embrasser fougueusement ou Isabella Rossellini s'exhiber n'a rien de particulièrement graveleux. En revanche, lorsque se produit un glissement de terrain dans ce film qui débute comme une comédie de mœurs et se poursuit comme un thriller glauque où toutes les pistes se brouillent, on est en droit de ressentir un malaise profond, celui de découvrir le fantastique là où on l'attend le moins...

Une fois encore, David Lynch s'avère un conteur brillant et un remarquable cinéaste, capable de remettre en question, de film en film, son approche de l'intrigue et l'impression qu'il va laisser au public. Et quelque soit le producteur qui lui permette de mener à bien chacune de ses œuvres, celles-ci portent l'empreinte inéluctable de son talent et de sa personnalité, qu'elles proviennent du fruit de son imagination (*Eraserhead*), d'un fait réel (*Elephant Man*) ou d'une saga littéraire (*Dune*).

Blue Velvet constitue sans nul doute l'un de ses films les plus personnels, mais contrairement à ce que d'aucuns pourraient craindre il ne ressemble en rien à une prison intellectuelle et glacée, où le spectateur souffrirait de claustrophobie. Lynch a en effet truffé *Blue Velvet* de coups d'éclats esthétiques, véritablement magiques. Ber-



cant le public dans un confort visuel et sonore (aidé en cela par une partition musicale ensorcelante et une volonté délibérée d'user de toutes les profondeurs du champ large). Lynch s'est amusé à nouer entre elles les séquences par des transitions extraordinaires. Chaque scène semble porter en elle l'amorce du plan suivant, et c'est un détail de l'image s'effaçant ou une variation dans le rythme de la musique, qui préludent au changement de plan. Le cinéaste a même parfois recours à des effets spéciaux de fortune, des « trucs » à la Méliès — disparition des protagonistes dans un même décor filmé deux fois à quelques secondes d'intervalle — pour mieux nous entraîner dans son film, et peut-être aussi nous faire rêver davantage. A l'instar de *Texas Chainsaw 2*, c'est encore Dennis Hopper qui explose littéralement aujourd'hui à l'écran et nous offre une composition saisissante de trafiquant sadique.

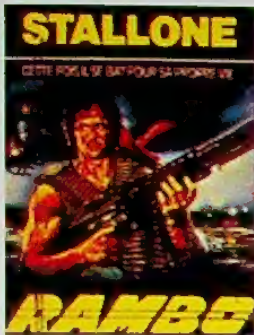
détraqué, adonné à la coke. Il représente en quelque sorte le Mal dans cet extraordinaire conte de fées des temps modernes pour adultes.

Robert Schlockoff

FICHE TECHNIQUE

U.S.A. 1986. Production : De Laurentis Entertainment. Prod. : Fred Caruso. Réal. : David Lynch. Prod. ex. : Richard Roth. Scén. : David Lynch. Phot. : Frederick Elmes. Architecte-déc. : Patricia Norris. Mont. : Angelo Badalamenti. Son. : Anne Kroeber, Alan Splet. Asst. réal. : Ellen Rauch. Int. : Kyle MacLachlan (Jeffrey Beaumont), Isabella Rossellini (Dorothy Vallens), Dennis Hopper (Frank Booth), Laura Dern (Sandy Williams), Hope Lange (Mrs. Williams), Dean Stockwell (Ben), Jack Nance (Paul), Brad Dourif (Raymond), Frances Bay (tante Barbara), George Dickerson (le détective Williams), Jack Harvey (Mr. Beaumont), Priscilla Pointer (Mrs. Beaumont), Ken Stovitz (Mike). Dist. en France : A.M.L.F. 120 mn. Dolby Stereo.



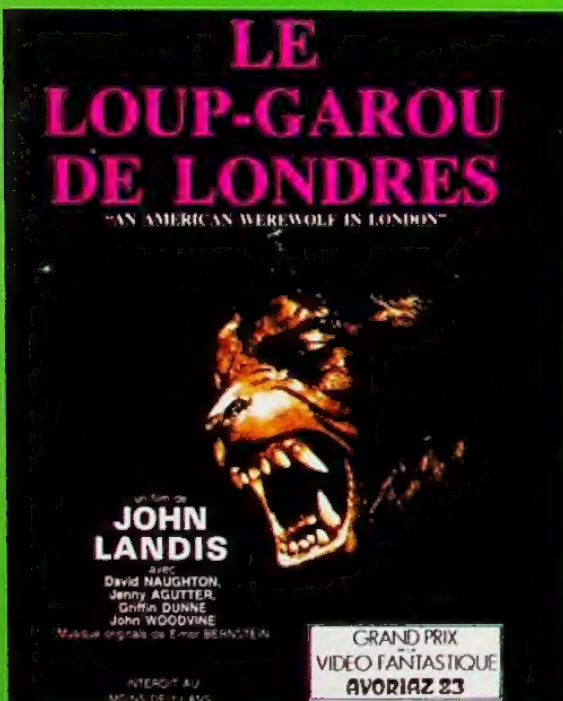


**LE
COULOIR
DE
LA
MORT**

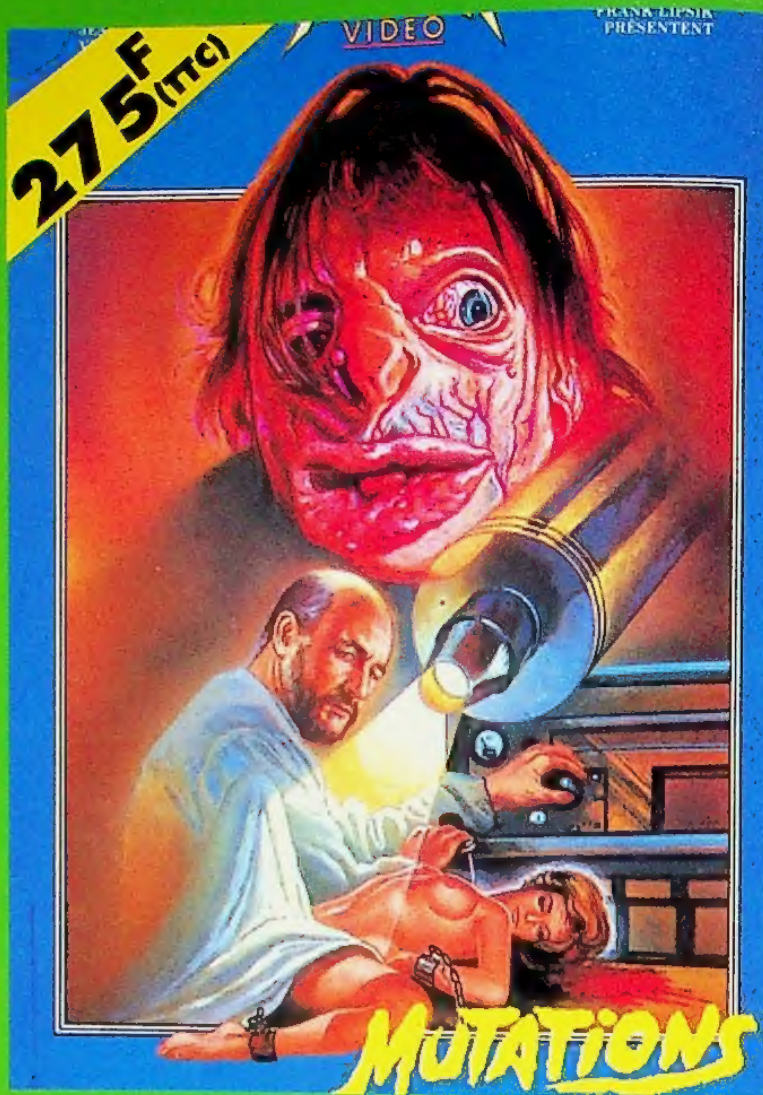
Pack 1 : Rambo 1 avec Stallone/Le Couloir de la mort - 460 F



Pack 2 : Evil Dead et La Nuit des Morts-vivants : 460 F



Le Loup-Garou de Londres de John Landis. FX : Rick Baker : 150 F



Mutations de Jack Cardiff : avec Donald Pleasence. 275 F

**SÉLECTION
VIDÉO
DE
L'ECRAN
FANTASTIQUE**

BON DE COMMANDE

Veuillez m'expédier les cassettes suivantes :

Pack 1 : Rambo/couloir : 460 F ☐

Pack 2 : Evil dead/nuits M.V. : 460 F ☐

Loup Garou de Londres :

150 F

Mutations :

275 F

Ci-joint mon règlement à l'ordre d'I. Media

..... F + 25 F par cassette ou pack frais de port recommandé et emballage. Total

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Signature :

Bon de Commande à retourner à I. Media, 69, rue de la Tombe-Issoire 75014 PARIS

L'ARRIVÉE EN FORCE DE T.V.6 !

FESTIVAL PETER CUSHING

C'est en effet à un véritable Festival Peter Cushing que nous avons eu droit ces derniers temps à la TV ! Les programma-



« Le sang du vampire »
(affiche espagnole)

teurs de nos chaînes nationales liraient-ils l'Ecran Fantastique ? (voir dossier Peter Cushing dans notre n° 70). Quoiqu'il en soit, l'on ne pourra que se féliciter de ces programmations, lesquelles permettront à de nouvelles générations d'amateurs d'apprécier les multiples talents du plus populaire des comédiens britanniques.

Nous l'aurons donc retrouvé dans *L'Empreinte de Frankenstein* (1964), le seul des Hammer-pictures où Peter Cushing interprète le célèbre baron qui n'ait pas été réalisé par Terence Fisher, mais par Freddie Francis : le scénario ressemble curieusement aux « suites » de l'Universal mais Cushing y est égal à lui-même, souverainement omni-présent face à un monstre trop monolithique (Kiwi Kingston) et très peu photogénique. Ce fut certes une louable initiative de la part de A2 de débiter l'année en programmant *La guerre des étoiles*. Mais que reste-t-il hélas, sur l'exiguïté du petit écran, des images grandioses captées par les caméras de George Lucas ? Par bonheur, toutes les scènes avec Peter Cushing demeurent valables, car elles ne comportent pas d'effets spéciaux spectaculaires. Il valait mieux revoir Cushing dans *L'impasse aux violences*, sordide et réelle évocation de l'affaire des résurrectionnistes d'Edimbourg (1828) réalisée par John Gilling en 1960, où il incarne le Dr. Knox, sorte de Frankenstein ne se souciant que de faire progresser la science à l'aide de sinistres voleurs (puis fabricants) de cadavres interprétés par George Rose et un Donald Pleasence plus démonia-

que que jamais. Par contre, Peter Cushing est moins sollicité par le script de *Je suis un monstre*, faible adaptation par Stephen Weeks (1970) du « Cas étrange du Dr. Jekyll », la vedette étant laissée à Christopher Lee, assez convaincant dans son rôle à métamorphoses monstrueuses, le film s'achevant comme tant d'autres par une lutte à mort entre le bon Cushing et le hideux Lee dans le laboratoire en flammes. Hors fantastique, notons que le hasard des programmations nous a permis de revoir en décembre les deux seuls films où l'acteur anglais est un « vilain médiéval », style Basil Rathbone : *Le serment du Chevalier Noir* de Tay Garnett (1954), où il incarne le Sarrasin Palamidès qui tente d'assassiner le Roy Arthur mais est démasqué et châtié par Alan Ladd au cours d'un combat acharné et le serment de *Robin des Bois* de Terence Fisher (1960), où Cushing est le non moins farouche shérif de Nottingham, ennemi mortel du valeureux Robin (malheureusement interprété par le fade Richard Greene, qui sévit aussi à la télévision dans le même rôle).

A quand, maintenant, *La revanche de Frankenstein*, *La malédiction des Pharaons*, *Les maîtres de Dracula*, *Le fascinant Capitaine Clegg*, *Frankenstein créa la femme*, *Histoires d'outre-tombe*, et surtout les inédits : *The Gorgon*, *Nothing but the Night*, *And Now the Screaming Starts*, *Mad House*, *The Ghoul*, *Legend of the Werewolf*, *Vampire Lovers*, etc. Fort heureusement, le choix est vaste !

GRANDS FILMS ET PETITS ÉCRANS

Saluons comme il se doit l'heureuse initiative de TV6 de programmer à une heure de grande écoute (20 h 30) chaque dimanche soir, un film fantastique. Ainsi ont défilé notamment quelques titres fameux des années 40-50 : *La féline*, version Jacques Tourneur avec la mutine Simone Simon, *Le météore de la nuit* de Jack Arnold (hélas desservi par une copie défectueuse et une médiocre VF), *La chose d'un autre monde*, version Christian Nibby/Howard Hawks, qui nous a paru un peu trop bavard, *L'homme-léopard*, bon suspense d'épouvante du tandem tourneur/Lewton, etc. Il y eut d'autres productions moins anciennes aussi, comme *Apocalypse 2024* de L.Q. Jones, dont la monotonie ne « passe » pas sur le petit écran ; *Android d'Aaron Lipstadt*, aux interprétations excellentes de Klaus Kinski et surtout Don Oppel ; *Danger planète inconnue*, film britannique de Robert Parrish, space-opéra au scénario surprenant qui méritait une redécouverte. Avec *Sssnake* (Bernard Kowalski, 1973), nous retrouvons le thème du sa-

vant-fou, joué ici par Stroher Martin, mais dans un scénario original et un suspense de haute qualité, puisqu'il y est question de la métamorphose d'un humain en reptile (Le Dr. Moreau a fait école, mais en inversant le processus). Cela nous vaut quelques visions hallucinantes, grâce notamment aux extraordinaires maquillages de John Chambers, et plusieurs séquences impressionnantes dont de vrais reptiles venimeux sont les vedettes.

Perle rare s'il en est, *Le sang du vampire* de Henry Cass (1958), est une œuvre vénérable, délirante, et délicieusement morbide concoctée par toute une équipe de noms éloquents (Jimmy Sangster, Monty Berman, Robert Baker) et jouée par la splendide Barbara Shelley et le sinistre Donald Wolfitt, sorte de Lugosi plus bestial et plus massif, sans oublier Victor Maddern, hideux bossu lubrique traditionnel. Véritable synthèse de tous les scénarios vampiresques, ce chef-d'œuvre du gothique britannique, plus grand-guignolesque que les Hammer-pictures, évoque également les grandes œuvres similaires des années 30 hollywoodiennes. La version de *Jack l'éventreur* réalisée en 1959 par Robert Baker et Monty Berman est encore plus sordide et plus réaliste que *L'impasse aux violences*, et contrairement aux moutures hollywoodiennes, ne met pas en vedette un acteur important dans le



« L'impasse aux violences »
(affiche japonaise)

rôle titulaire. Ici, pas de grands noms à l'affiche, mais une atmosphère de misérabilisme, de sadisme et même d'érotisme vulgaire, le tout créant un climat repoussant où la violence fulgure par moment comme pour nous libérer d'une angoisse permanente.

Il nous faut terminer ce tour d'horizon du fantastique programmé ces derniers temps à la TV en évoquant cet autre film rare, que TV6 a eu la bonne idée de nous offrir : *L'homme aux 1000 visages* de Joseph Pevney (1957). Pieux hommage de l'Universal à sa plus

T.V. actua

Une rubrique
de Pierre Gires

grande vedette des années 20, Lon Chaney, dont nous sont retracées très fidèlement la vie privée mouvementée et la carrière exceptionnelle. Soulignons la performance magistrale de James Cagney qui, sans ressembler nullement au vrai Lon Chaney, l'incarne très véridiquement et avec la complexité du maquilleur Bud Westmore, nous restitue très exactement quelques-uns des 1000 visages du prodigieux acteur : Quasimodo et le Fantôme de l'Opéra. Plus qu'une simple biographie, c'est un document que tous les admirateurs du grand Lon Chaney ont pu apprécier à sa juste valeur.

Signalons enfin que, dès ce mois-ci, TV6 devrait nous offrir, en prime — et pour la première fois à la télévision ! — des péplums et des films de Kung-Fu !

Sont également annoncés pour février : *Psychose, phase 3* et *Sherlock Holmes contre Jack l'éventreur*.

VINCENT PRICE SUR A2

Pour les téléspectateurs ayant le loisir de rester devant leur poste jusqu'à minuit, une bonne surprise en novembre dernier, l'interview de Vincent Price pour « Cinéma, Cinéma », de A2. Le grand acteur de la scène et de l'écran a dialogué avec ses interlocuteurs autour d'une table sur laquelle trônait la réplique miniaturisée de l'odieux Rattigan, personnage du dernier long métrage des studios Disney : *Basil*, auquel Price a prêté sa voix. Très souriant et d'une amabilité non affectée, simple et direct dans ses réponses, débordant d'humour, tel apparut Price qui évoqua certains de ses films les moins bons avec une grande franchise (« Ma femme fait du théâtre ; il faut bien payer son loyer ! ») et quelques-uns de ses meilleurs (la série Poe) en soulignant tout ce qui en faisait leur valeur. Sur la brèche depuis 51 ans et bien qu'il préférât jouer des comédies, il a été pratiquement condamné aux emplois de vilains depuis son premier rôle antipathique au théâtre dans « Angel Street », mais a accepté son sort avec une souriante philosophie qui lui tient lieu de credo, avec une nostalgie exempte de tristesse. Price a évoqué ses amis Boris Karloff, Basil Rathbone et Peter Lorre, la joie qu'ils éprouvaient lorsqu'ils travaillaient ensemble dans une ambiance gaie et détendue contrastant avec les sombres sujets qu'ils aimaient. Et il a conclu l'interview en soulignant qu'il était désormais « le suivant sur la liste », évidence qu'on ne peut évoquer qu'en souhaitant l'y voir rester encore longtemps. ■



Pour recevoir régulièrement votre revue en début de mois.

Pour bénéficier d'une reliure gratuite en s'abonnant pour deux ans.

Pour posséder une affichette de film, offerte à tout nouvel abonné.

Pour réaliser une économie de plus d'un numéro pour un abonnement d'un an, et de plus de cinq numéros pour un abonnement de deux ans.

Pour avoir accès gratuitement à la rubrique « Petites Annonces ».

Pour que l'ÉCRAN FANTASTIQUE progresse toujours davantage...

ABONNEZ-VOUS !

D'accord, je m'abonne à L'Écran Fantastique et j'en verse ci-joint le montant, soit 220 F pour 1 an (12 numéros) ou 400 F pour 2 ans (24 numéros) en France, par chèque bancaire, CCP ou mandat à l'ordre de I. Média, 69, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris.

Etranger : règlement par mandat uniquement. Europe : 280 F pour un an et 550 F pour deux ans. Reste du monde (par avion) : 380 F et 700 F.

Je choisis l'affichette suivante :

- ☐ Demons 2 ☐ Les av. de Jack Burton
☐ Le jour des morts-vivants ☐ La mouche

NOM
 PRÉNOM
 ADRESSE



Géniale l'idée d'une reliure qui permet de conserver sa collection de L'Écran Fantastique à l'abri des intempéries ! Toilée, outre-mer avec titre argenté au fer, elle trouvera sa place dans votre bibliothèque.

Pratique, élégante et pouvant contenir jusqu'à 12 numéros, elle ne coûte que 65 F + port 12 F, soit 77 F par reliure, par chèque bancaire, CCP ou mandat à l'ordre de I. Média, 69, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris. (gratuite pour tout abonnement de 2 ans)

**LE CLASSEMENT
 IDÉAL POUR VOTRE
 COLLECTION !**

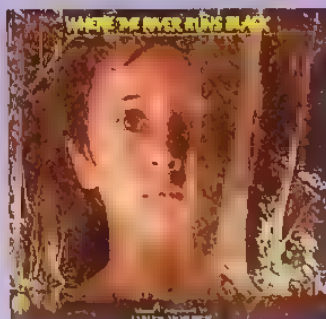
Je commande reliures au prix unitaire de 77 F, soit un total de F que je règle par chèque bancaire, CCP ou mandat à l'ordre de I. Média, 69, rue de la Tombe-Issoire, 75014 Paris. Pour l'étranger : règlement par mandat poste uniquement.

**OFFREZ-VOUS
 LA SUPER-RELIURE !**

NOM
 PRÉNOM
 ADRESSE

ACTUALITE MUSICALE

par Bertrand Borie



WHERE THE RIVER RUNS BLACK

Décidément James Horner n'a pas fini de nous surprendre : juste après la déception d'*Aliens*, il nous offre ce qui pourrait être considéré comme son chef-d'œuvre à ce jour. Le très beau film de Christopher Cain l'a de toute évidence magnifiquement inspiré, et, par une utilisation savante et d'une rare justesse des

synthétiseurs, il nous apporte ici une partition d'une densité et d'une richesse remarquables. Point d'effets spectaculaires, mais la sensibilité d'un compositeur manifestement habité par l'atmosphère de l'image, par l'intensité du drame qu'elle nous conte, par la chaleur mystérieuse du cadre amazonien de l'aventure tout autant que par celle, plus animée, pleine d'une vie jaillissante, de l'ambiance sud-américaine. L'exotisme de l'orchestration se met parfois au service d'une touchante

mélancolie n'excluant pas des accents de tension qui alternent avec le charme obscur et baigné de magie du contexte de légende dans lequel s'inscrit le film, avec la juste note de détresse voulue par l'histoire du jeune héros du film. Une très grande réussite du genre, merveilleusement inspirée par la beauté des images, la pureté de l'histoire et l'exubérance de la nature tant humaine que naturelle qui leur sert de cadre.

(James Horner/Varese STV 81 290. Pathé Marconi import)



HOWARD THE DUCK

Une première face de chansons interprétées le plus souvent par le groupe Cherry Bomb dont le nom des plus éloquentes ne dément pas le dynamisme vocal et orchestral : dans le style du film cela ne manque ni d'intérêt ni de qualité. Pour une fois, les possesseurs d'enregistrement soucieux d'acquiescer avant tout la musique originale de John Barry pourront sans déplaisir écou-

ter aussi la seconde moitié de l'enregistrement, dominée par un « Don't Turn Away » interprété avec sobriété par Thomas Dolby lui-même. La face 2 permet de retrouver le style familial de John Barry pour une composition dont les accents épiques ne sont pas sans rappeler *Starcrash*, notamment dans le très bon « Journey To The Earth » après un « Lullaby of Duckland » d'une grande beauté, qui nous ramène davantage, quant à lui, à *Body Heat*. Le ton de la partition va désormais se répartir

entre la nostalgique tendresse du lullaby, reprise à l'occasion d'extraits comme « You're The Duckiest » et « Beddy Bye For Howard », et l'épopée, non dénuée de parodie (« Ultralight Flight », dont le côté western n'est pas déguisé) ou d'un caractère dramatique sur lequel toutefois le compositeur se garde d'insister (« Dark Over Lord ») et qui ne manque pas de donner à la fin de la partition une certaine grandeur.

(John Barry. Chansons : Thomas Dolby/MCA 6173. USA)



CAPTIVE

Bonne musique, surtout destinée à créer une atmosphère, pour le film de Paul Meyersberg *Captive* — l'histoire d'une adolescente, Rowena, fille d'un millionnaire, qui, après qu'un groupe d'anarchistes l'ait enlevée et abusé d'elle, en vient à s'intégrer à ceux-ci jusqu'à la confrontation finale avec la police qui est sur leurs traces. A l'agréable thème du personnage féminin succède le thème principal, « Héroïne », placé

sous les sensuelles hospices de la voix de Sinead O'Connor, avant de nous entraîner de plain pieds dans l'action du film avec « One Foot In Heaven ». Cette musique, que ne renierait pas un Giorgio Moroder, repose sur une rythmique précise autour de laquelle s'harmonisent progressivement des accords de synthétiseurs, avant que « The Strange Party », aux accents empreints de mystère, charge lentement la musique d'une tension diffuse.

D'un lyrisme pur et, comme il

convenait, baigné d'un exotisme mélodique latent, le thème de Hiro est peut-être d'un certain point de vue le plus intéressant de la partition.

A noter également, l'inquiétant « Djinn », et l'envoûtant « Dream Theme » dont le climat rappelle le thème de la prophétie dans *Dune*, et l'on aura compris que la B.O. de *Captive* constitue un enregistrement qu'il convient de ne pas négliger.

(Michel Brook et The Edge/Virgin X 2401)



DEADLY FRIEND

Retour de Charles Bernstein avec son éternelle batterie de synthétiseurs pour un film visiblement du même type d'inspiration que les précédents. On l'a déjà deviné : il n'est guère de surprises — bonnes ou mauvaises — à attendre. Pas de mauvaises car ce Bernstein là est un bon artisan — même si pour le moment il n'a pas démontré davantage — ce qui fait que ses musiques soutiennent toujours l'image avec une relative

efficacité. Pas de bonnes non plus car, détachée des images, la composition s'avère d'une transparence absolue au point qu'on a le sentiment que, d'un film à l'autre, faute d'une émotion spécifique, les musiques sont dans bien des cas interchangeables : mêmes recettes mélodiques et rythmiques, mêmes effets ponctuels. La sélection des titres est en soi tout un programme : on est tenté de voir dans tout cela une intention parodique qui seule peut réellement donner quelque poids à une pro-

duction de prime abord fort alimentaire. Pour les inconditionnels du genre.

(Charles Bernstein/Varese STV 81291. Pathé Marconi import)

Signalons encore en bref : *Désordre* de Gabriel Yared (Virgin 70 470), une œuvre intéressante. De partition en partition, il semble s'affirmer chaque fois avec un peu plus de personnalité et d'adaptation à l'écriture cinématographique pour fournir une musique dont l'écoute se présente comme un réel contre-point de l'image et non seulement comme un transparent accompagnement



PEGGY SUE GOT MARRIED

Plus dépouillée, plus pure, cette seconde musique de Barry s'avère être d'un style tout différent, reposant cette fois entièrement sur une tendresse teintée de mélancolie et un lyrisme parfois langoureux. Cela nous donne une partition dont la beauté sans fard se dessine dès « Peggy Sue's Homecoming » pour se distiller sous des couverts plus moder-

nes ou empreints d'une fantaisie toute en transparence dans les extraits suivants, l'ensemble restant toutefois lié par une solide unité de ton. Il en ressort une permanente sensation de douceur qui au gré des mesures envoltée peu à peu, marquée sans nul doute par le charme plein de rêve dont brille le regard de Kathleen Turner. Reste à Buddy Holly et à quelques autres à faire retentir leurs chansons sur la deuxième face pour qu'on retrouve une ambiance déjà vieille de quelques décennies. Nos-

talgie garantie.

(John Barry/Varese STV 81 295. Pathé Marconi import). Chez Pathé Marconi (import), le deuxième volume de musiques pour les films de John Wayne, enregistrées par Elmer Bernstein. (Varese 704 350). Le très bon Sky Bandita d'un nouveau venu, Ali Kabjo, surprendre beaucoup par ses qualités. (Varese STV 81 297). A noter également Jake Speed, de Mark Snow (Varese STV 81 285), la cassette de *Legend* (sous les références Moment C-100) et, surtout, Tai-Pan de Maurice Jarre. (Varese STV 81 293).

CINÉFLASHCINÉFLASH

par Gilles

BOX OFFICE

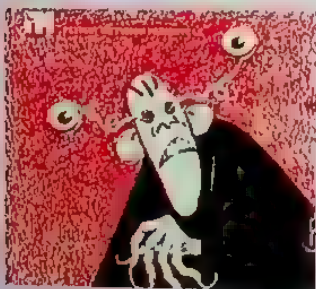
(nombre d'entrées Paris-Périphérie pour le second semestre 86)

1. BASIL, DÉTECTIVE PRIVÉ.....	600 000
2. COBRA.....	442 000
3. ALIENS.....	402 000
4. LE PASSAGE.....	300 000
5. LE CONTRAT.....	206 000
6. LES AV. DE J. BURTON.....	204 000
7. KAMIKAZE.....	160 000
8. LA LOI DE MURPHY.....	116 000
9. POLTERGEIST 2.....	90 000
10. HOUSE.....	84 000
11. NUIT DE NOCE CHEZ LES FANTÔMES.....	72 000
12. CRITTERS.....	68 000
13. SHORT CIRCUIT.....	68 000
14. L'AMOUR SORCIER.....	62 000
15. HOWARD.....	61 000
16. TEEN WOLF.....	54 000
17. D.A.R.Y.L.....	49 000
18. L'INVASION VIENT DE MARS.....	47 000
19. MORT UN DIMANCHE DE PLUIE.....	45 000
20. LE JOUR DES MORTS-VIVANTS.....	44 000
21. QUAND LA RIVIÈRE DEVIENT NOIRE.....	38 000
22. LE CAMP DE L'ENFER.....	37 000
23. LE CLAN DE LA CAVERNE DES OURS.....	32 000
24. CAMPUS 86.....	31 000
25. WEEK-END DE TERREUR.....	30 000
26. PSYCHOSE 3.....	29 000
27. FOU À TUEUR.....	28 000
28. PRIÈRE POUR UN TUEUR.....	27 000
29. CAP SUR LES ÉTOILES.....	26 000
30. PROFESSION GÉNIE.....	25 000
31. DAKOTA HARRIS.....	24 000
32. FRANKENSTEIN 2000.....	20 000
33. RATBOY.....	17 000
34. DEMONS.....	17 000
35. ATLANTIS INTERCEPTORS.....	15 000
36. HEROS BOYS.....	13 000
37. U.S. WARRIORS.....	10 000
38. TEX ET LE SEIGNEUR DES ABYSES.....	9 000
39. FUTURE COP.....	8 000
40. SOLO POUR DEUX.....	8 000
41. PRISONNIÈRES DE LA VALLÉE DES DINOSAURES.....	5 000

(Source : Le Film Français)

LES PROCHAINS FESTIVALS FANTASTIQUES

● Fantasperto (Portugal) : 6 au 14 février



- Festival de Bruxelles (Belgique) : 13 au 28 mars
- Imagfic (Madrid, Espagne) : 3 au 11 avril
- Mystfest (Catolica, Italie) : 22 au 30 juin
- Festival de Paris : 10 au 17 juin
- Festival de Tokyo : (section fantastique) : 25 sept. au 4 octobre.



Sammi Curr (Tony Fields) : digne émule d'Alice Cooper !

TRICK OR TREAT

Le cadeau d'Halloween !

Halloween, le 31 octobre, est un peu l'équivalent nord-américain de notre nuit de Walpurgis. C'est en tout cas l'une des fêtes les plus populaires Outre-Atlantique, et les distributeurs en profitent bien évidemment pour ressortir les grands succès de l'Épouvante, les téléspectateurs, eux, passant en général cette soirée devant leur petit écran à regarder un festival non-stop de classiques du cinéma d'horreur. Le producteur Dino DeLaurentiis, lui, avait choisi cette date pour lancer *Trick or Treat*... La première avait lieu juste le jour d'un grand match de baseball et il n'y avait presque personne ; le plafond de la salle s'était écroulé et la moitié des sièges étaient interdits au public ; des cafards et des souris faisaient la course entre les jambes des spectateurs... Voir *Barry Lyndon* dans des conditions pareilles aurait été une torture insupportable ; pour la projection de la comédie d'horreur-rock *Trick or*

Treat, ça faisait partie du plaisir ! Ce film, qui se trouve à la croisée des chemins entre *Le Fantôme du Paradis* et *Carrie*, raconte l'histoire d'un adolescent en butte aux brimades de ses petits camarades d'école : son idole est une vedette de rock, une copie conforme d'Alice Cooper, avec serpents et toute la panoplie. La terre s'écroule sous ses pieds le jour où il apprend que sa seule raison d'être est morte brûlée dans un incendie. Mais le disk-jockey de la station de radio du coin (incarné par Gene Simmons) lui fait cadeau de l'unique exemplaire du dernier disque du chanteur qu'il avait enregistré sur bande. Notre héros rentre chez lui et passe le disque... mais il ne tarde pas à se rendre compte qu'il recèle un message de vengeance : le chanteur veut la mort de tous les adolescents qui se sont moqués de lui. Seulement voilà... l'adolescent comprend (un peu tard, hélas !) que le chanteur veut en fait se servir de lui pour revenir à la vie... à la vie.

Trick or Treat est une excellente surprise ! Le jeu des acteurs est

parfait depuis Marc Price, qui incarne Eddie, l'alter-ego masculin de Carrie, jusqu'à Tony Fields, rescapé de *Chorus Line*, qui a renoncé à Broadway pour revêtir les atours de Sammi Curr, la perverse vedette de rock, en passant par Ozzy Osbourne, lequel fait une apparition dans le rôle d'un révérend qui critique l'influence du rock'n roll sur la jeunesse ! Le film est mis en scène par l'acteur Charles Martin Smith (au générique de *Starman*) et les maquillages, très réussis, sont l'œuvre du jeune prodige Kevin Yagher (*Nightmare on Elm Street 2*).

Le sujet de *Trick or Treat* n'est pas tout à fait gratuit : il y a un moment déjà que les vedettes de rock sont en butte à la controverse, aux États-Unis : à cause des situations scabreuses mises en scène dans leurs vidéo-clips, par exemple, ou bien des paroles de leurs « lyrics », ou encore de leurs pochettes de disques. Des associations se sont créées afin de tenter de protéger les jeunes de l'influence perverse de ces individus et de leur musique. Et puis il y a des instants dans la vie où l'on voudrait qu'elle ressemble à notre film ou à notre chanson préférée. Et c'est exactement ce qui arrive au héros de *Trick or Treat*, jusqu'au moment où il se rend compte que ce qui appartient au domaine du rêve ferait mieux d'y rester : lorsque le fantastique et la réalité se rejoignent, la mort n'est pas loin ! Un thème similaire est traité par l'un des épisodes de la série *Amazing Stories* de Steven Spielberg : un jeune voyou ne vit que par et pour les films d'horreur. Son classique préféré est *Psychose* d'Alfred Hitchcock. Il se réveille le matin aux cris de Janet Leigh poignardée sous la douche. Il est tellement malheureux d'être incompris par sa famille et ses amis qu'un beau jour, en voyant une étoile filante, il fait le vœu de se retrouver dans *Psychose* ! Et il n'a pas le temps de dire « ouf » qu'il se retrouve dans le bungalow n°1, avec la robe de Jane Leigh sur le dos, et la maman d'Anthony Perkins est à la porte, prête à la/le tuer...

Trick or Treat n'est pas une citrouille évidée et Dino DeLaurentiis nous a fait là un beau cadeau d'Halloween !

Laurent Bouzereau

CINÉFLASH CINÉFLASH

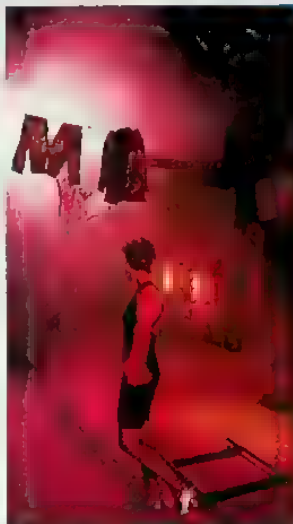
Polinien

L'ÉCHO DES TOURNAGES

CLIP : « Je sais qu'il existe »

Révéler par le 10^e Festival du Film Fantastique de Paris, où fut présenté son premier court-métrage, Raffy Short, rompu à tous les exercices cinématographiques, vient de réaliser le clip d'une jeune interprète, Ring Andersen (française en dépit de son nom). Production fort originale commandée par Barclay, *Je sais qu'il existe*, modifie résolument l'approche du « clip à la française », ne serait-ce que par la personnalité du réalisateur, habitué à travailler à la manière anglo-saxonne. Rien n'est sacrifié à la nonchalance habituelle qui accompagne les œuvres spécifiquement françaises, ni les images fades qui caractérisent certains produits surfaits.

Si la photographie lourde et sensuelle de Flore Thulliez double en lents mouvements de caméra la voix lascive de Ring Andersen, (la mise en scène adoptant une réputation inquisitrice), le casting n'en demeure pas moins l'atout le plus pittoresque. Plutôt que de confier les rôles des protagonistes qui entourent la chanteuse à des acteurs, Raffy Short a préféré faire appel aux grands noms du cinéma français. Ainsi, au détour



« ré-création » artistique. Raffy Short s'efface pour que ne subsiste qu'une efficacité remarquable, celle du travail achevé, précis (deux semaines de préparation pour un jour de tournage !), usant des moyens mis à sa disposition pour évoquer l'atmosphère moite et vénéneuse d'un Paris révolu Ring Andersen, accompagnée d'un accordéoniste et d'un cracheur de feu, captive de sa voix l'attention de tous les locataires d'un immeuble. Cette réminis-



Un video clip français qui sort des sentiers battus...

d'appartements vétustes, on découvre Paul Grimault en peintre, le scénariste Jean Aurenche en modèle effusqué, Yves Boisset en révolutionnaire cubain, Pierre Granier-Deferre en « Homme Qui Découpe Sa Femme », apparemment tous ravis de participer à cette

cence du cinéma d'après-guerre ouvre de nouveaux horizons au clip français, chaque jour menacé par une concurrence plus intense venue d'Outre Atlantique. Il suffit d'un peu d'imagination

Daniel Scotto

■■■ Retour devant les caméras pour Roger Daltrey (l'ex. chanteur du groupe The Who) que l'on a déjà pu voir dans *Tommy* et *Lizomania* de Ken Russell. Il joue dans *DARK TOWER* (en vedette avec Lucy Gutteridge) sous la direction de Freddie Francis, le célèbre directeur de la photo et réalisateur britannique qui signa récemment *Le docteur et les assassins*. Le tournage de ce thriller du surnaturel au budget de 5 200 000 dollars se déroule actuellement dans la région de Barcelone.

■■■ Chris Columbus, le jeune scénariste de *Gremlins* et de *Goonies*, effectue ses premiers pas dans la mise en scène grâce à Touchstone Pictures qui lui a confié la réalisation de *ADVENTURES IN BABYSITTING*, une comédie qui devrait porter un regard original sur le monde des baby-sitters.

■■■ Les productions Walt Disney ont entamé la réalisation d'un nouveau dessin animé. Il s'agit de *OLIVER*, un conte musical tiré du roman de Charles Dickens « *Oliver Twist* », qui bénéficiera des voix de Bette Midler, Billy Joel et Don DeLuise.

■■■ C'est également pour le compte des productions Disney que John Badham réalisera son prochain film intitulé *STAKEOUT* et interprété par Richard Dreyfuss.

■■■ Quator de choc composé de Trevor Howard, Ben Cross, Ned Beatty et Hal Holbrook pour les besoins de *THE UNHOLY*, thriller mystique réalisé à Miami et à La Nouvelle-Orléans par un certain Camilo Vila.

■■■ La blonde Bobbie Bresee (héroïne de *Mausoleum*) est la vedette féminine de *ALIVE BY NIGHT*, un film d'épouvante produit par le spécialiste Fred Olen Ray et mis en scène par Kenneth Hall. John Carradine fait également partie de la distribution.

■■■ Roland Emmerich (l'auteur de *Joey*), que l'on a surnommé « Le Spielberg allemand » termine actuellement le tournage de *GHOST CHASE*, un nouveau film fantastique réalisé en R.F.A. et aux U.S.A. avec une distribution entièrement américaine.

■■■ Armond Mastroianni (*He knows You Are Alone*, *Un tueur dans la ville* et *Supernatural*) s'apprête à diriger un nouveau film d'épouvante : *SKINS*.

■■■ Au Mexique, Ruben Galindo tourne *THE APPARITION*, un film d'horreur traitant du surnaturel interprété par Jon Michael Bischof.

■■■ Révélée par *Cocoon*, la belle Tahnee Welch (fille de Raquel Welch) a décidé de faire carrière dans le cinéma. Nous la retrouverons prochainement au générique de *DER JOKER*, un thriller allemand où elle donne la réplique à Elliott Gould.

■■■ Kristy Swanson, que l'on a pu voir dans *L'amie mortelle* de Wes Craven, a rejoint le plateau de *FLOWERS IN THE ATTIC* (qui aurait dû être dirigé par Wes Craven), macabre huis-clos tiré du roman de V.C. Andrews où elle a Louise Fletcher et Victoria Tennant pour partenaires.

■■■ 1986 aura finalement été une année bénéfique pour Martine Beswick (voir précédent numéro) qui, après *From a Whisper to a Scream* aux côtés de Vincent Price, a enchaîné avec *CYCLONE* un thriller d'action futuriste signé Fred Olen Ray et interprété par Heather Thomas, Martin Landau et Jeffrey Combs (le héros de *Ré-Animator* et de *From Beyond*).

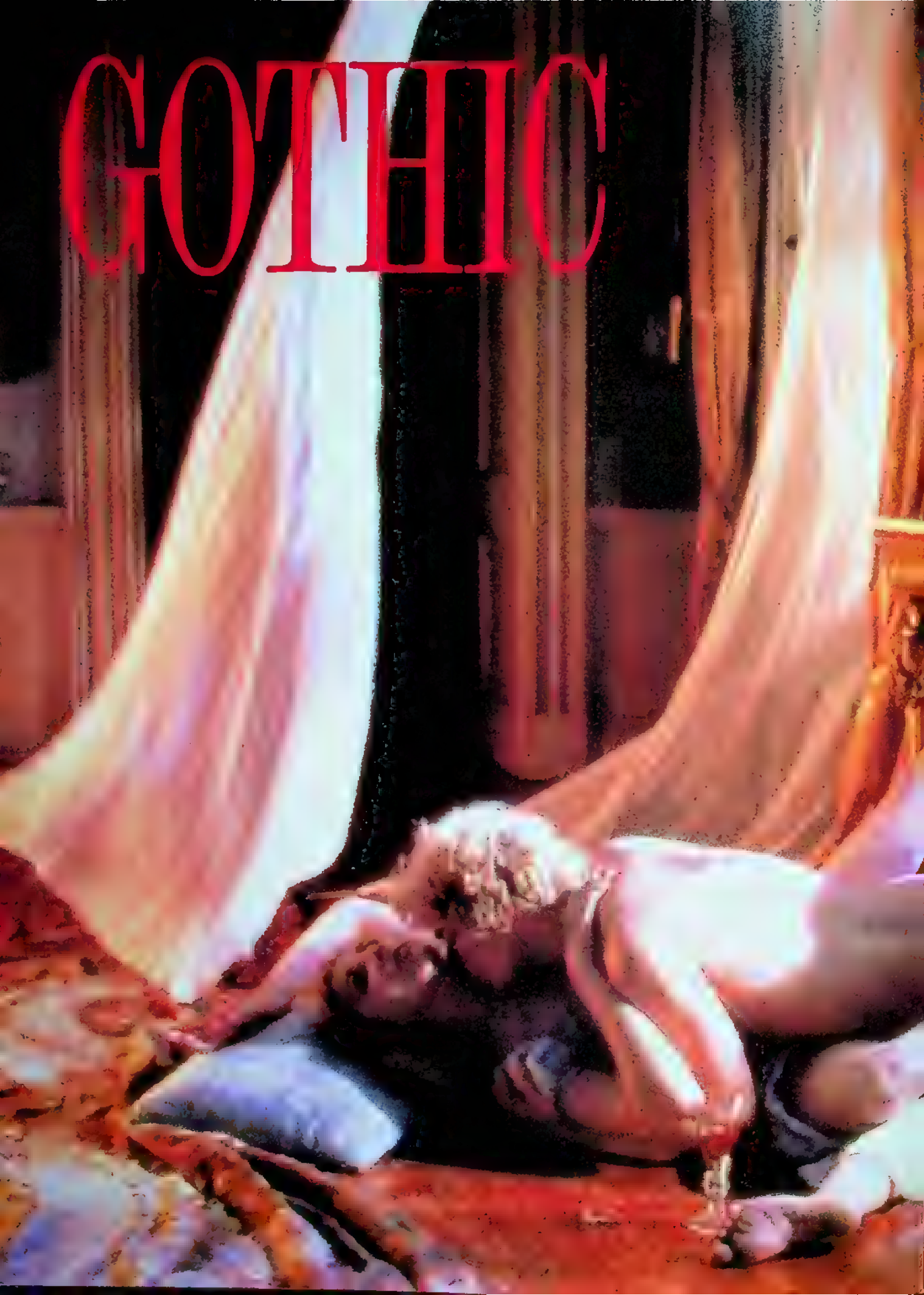
■■■ Jeffrey Combs semble d'ailleurs se spécialiser dans le genre qui nous intéresse puisqu'on le retrouve au générique d'un film de science-fiction intitulé *THE PHANTOM EMPIRE* (toujours réalisé par Fred Olen Ray). A ses côtés, une autre « vamp » du Fantastique : Sybil Danning.

■■■ Larry Cohen n'arrête plus de tourner ! Après *Island of the Alive* et *Return to Salem's Lot* (et avant *Apparatus*) il vient de commencer à New-York *LOVE YOU TO DEATH*, un thriller interprété par Billy Dee Williams, Morgan Fairchild, Vanity et John Beck.

La mousse de
LATEX
à chaud C.A.D.I.

adam
MONTPARNASSE

ЮТНІС





La lune éclairait funèbrement la grande bâtisse sombre, tandis que le vent charriait de gros nuages noirs qui créveraient bientôt en un orage dantesque. Dans les couloirs glacés de la villa Diodati, des créatures de la nuit furtivement entr'aperçues exhalaient leur souffle putride, avant de s'évanouir dans l'obscurité... La Mort rôdait, enveloppée d'un linceul diaphane, conviant les hommes terrifiés à la rejoindre dans son domaine. Ce soir là, réunis autour d'un crépitant feu de cheminée, Byron, le poète maudit, le Docteur Polidori, son biographe et souffredouleur, Percy Bysshe Shelley, autre poète maudit accompagné de sa future femme Mary, et de la demi-sœur de celle-ci, Claire Clairmont (la maîtresse de Byron) s'effrayaient en se racontant toutes sortes d'histoires de fantômes, ivres de trop de vins capiteux et lassés de leurs licencieux ébats. La terrible tempête qui au-dehors foudroyait les arbres, déchaîna leurs âmes tourmentées, et leurs cauchemars les plus horribles vinrent soudain à la vie. Personne ne sut exactement ce qui arriva en cette nuit du 18 juin 1816. Au petit matin, Mary Shelley, à peine âgée de dix-neuf ans, donnait naissance à l'œuvre qui allait être le « requiem » des romans terrifiants du XIX^e siècle, un conte d'épouvante intitulé FRANKENSTEIN...

Les démons de la nuit

Chaque nouveau film de Ken Russell provoque l'extase de ses admirateurs et les cris de scandale de ses plus violents détracteurs. *Gothic* permet à Ken Russell de renouer avec ses mises en images les plus fulgurantes, celles de *Music Lovers* et d'*Au delà du réel*, talentueux architecte visionnaire en lequel les mauvais esprits ne reconnaissent qu'un habile prestidigitateur. Sur un scénario particulièrement brillant de Stephen Volk, le très controversé metteur en scène anglo-saxon nous offre une immense et complexe synthèse de son univers phantasmagique, intelligente auto-psychanalyse, électrochoc esthétique destiné au plus grand nombre. Par delà l'évocation d'une époque où l'on se pâme d'extase à la lecture de romans noirs, Ken Russell explore les recoins obscurs de l'âme, à la recherche de désirs occultés et morbides. Les écrits d'Horace Walpole, de Lewis ou d'Ann Radcliffe, marquent *Gothic* au fer rouge, et l'on ne peut que se réjouir de cette parfaite reconstitution d'atmosphères vénéneuses et surannées. Incestes, parricides, complots, meurtres, tortures, s'accomplissent dans le silence des monastères ou dans les corridors délabrés d'un château abandonné. Les tombes de cimetières antiques s'ouvraient sur les lamentations et les reproches des défunts, tandis que Madame Bovary, l'esprit égaré de tant de funestes lectures, rêvait à l'adultère, avant de s'empoisonner à l'arsenic. Le plaisir confine à la souffrance génératrice de terreur, celle des espaces clos, humides, où vacillent de faibles lueurs sépulcrales et rampe une immonde vermine. Derrière de lourdes grilles de fer se trouve le mystère de la tombe...

A ces éléments d'un pessimisme outrancier, où la fatalité des interdits charnels se mêle à l'érotisme nécrophilique blafard, se greffe un registre surnaturel tandis que gronde un anticléricalisme pervers. Apparitions spectrales, chuchotements, ombres traînantes, pas étouffés peuplent la nuit, et, dans les cellules des couvents, les crucifix veillent sur d'horribles secrets... C'est le règne du Démon. Ken Russell l'a fort bien compris, et son film, tout dédié à l'univers romanesque de la littérature gothique, devient partie intégrante de celui-ci. D'emblée, *Gothic* s'avère être une œuvre périlleuse, menant de front une double narration, aux multiples ramifications. Histoire d'un mouvement littéraire, drame nocturne révélant cinq tragiques destinées, autant de pièces rapportées qui créeront, en une subtile alchimie, le Monstre de Frankenstein. Hystérique, le film l'est certainement, et la musique baroque de Thomas Dolby, aux accents étranges et aux sonorités oppressantes, soutient efficacement un rythme qui jamais ne se relâche. Œuvre parfaite, précise, où aucun élément ne souffre d'un quelconque amateurisme *Gothic*, déploie les fastes de ses décors et costumes tandis que se joue une fantasmagorique tragédie. Machiavélique cinéaste, Ken Russell piège le spectateur dans une toile d'araignée qu'il tisse



Shelley (Julian Sand) Mary (Natasha Richardson) et le Dr. Polidori (Timothy Spall).



Byron (Gabriel Byrne) en compagnie de son ami, le poète Percy Bysshe Shelley.

autour de lui, sans lui consentir de répit. Il montre, suggère, coupe, assemble un flot de visions plus horribles les unes que les autres. Les crânes fixent les vivants de leurs orbites vides, les poupées mécaniques se livrent à des danses obscènes avant de jouer du clavecin comme des petits Mozart, les statues aux poses alanguies portent des suaires noirs et les sangsues se tortillent dans les plats argentés. Microcosme macabre où l'humour fait grincer des dents, alors que le Docteur Polidori se déchire la main sur un clou planté au mur de sa chambre après y avoir ôté le crucifix accroché. Byron, sous les traits d'un étonnant Gabriel Byrne, officie en maître de cérémonie mondain, sadique, fragile à la fois, avant que la folie ne le submerge. Dominé, il devient dominé lorsqu'il recherche la présence d'Augusta, sa sœur,

la seule femme qu'il ait aimée. Son désir pour Shelley, frère personnalité égarée dans un corps d'athlète, trahit son désarroi, et la négation de l'amour suscite en lui des actes violents. Ainsi ce baiser sanglant à travers un voile, administré à Claire endormie, sublimation d'un dernier adieu, avant l'éternité. Seul esprit rationnel, Mary Shelley tente d'échapper aux griffes de la nuit, en vain. Les visions qui l'assailliront seront autant de prémonitions dramatiques. Claire possédée par une entité invoquée personnifiée la menace inéluctable qui pèse sur tous ; il ne sert à rien d'exorciser la mort, et la conclusion du film, anecdotique, scelle la boucle opérée depuis l'ouverture du film, renvoyant au passé les héros de cette fable philosophique, avec brutalité et amertume.

Daniel Scotto

Dessin (ci-contre) réalisé par Gilbert Raffin



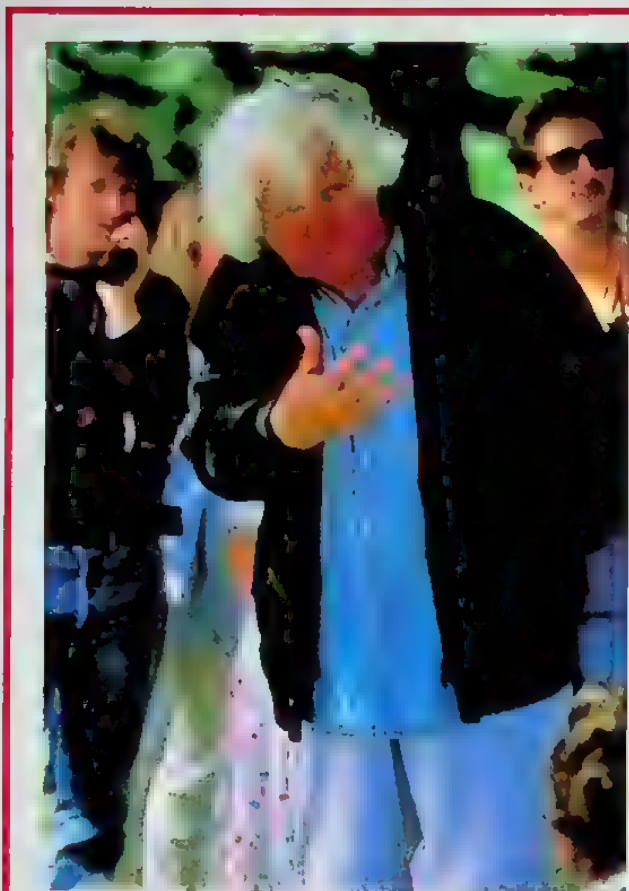
KEN RUSSELL

cinéaste de la provocation

par Indra Bhoose

En 1956, Ken Russell réalise un film d'amateur, *Peepshow*, suivi d'une allégorie religieuse: *Amelia and the Angel*. La qualité de ces essais incite la BBC à l'engager, dans le cadre du programme « Mollitor », où il traitera de nombreux sujets sociaux (les bals anglais, la vogue de la guitare), artistiques (Gaudi, le pop, Prokofiev), littéraires, etc. En 1962, il réalise le plus long « documentaire dramatique » de ce programme, *Edgar*, dont le traitement rencontre un succès considérable. Il se sent, dès lors, mûr pour le cinéma, où il débute en 1963 avec *French Dressing*. De retour à la télévision, il signe coup sur coup quatre de ses « documentaires » les plus personnels: « *Isadora* », « *Dante's Inferno* », « *Song of Summer* » et « *Dance of the 7 Veils* ». Ce dernier, qui provoque une violente controverse, marque aussi la fin de sa carrière de documentariste. Après avoir élargi au maximum les possibilités de ce registre, Russell revient en effet à la fiction, et remporte son premier succès international avec *Love* (1969), dont le baroque sensuel révèle un exceptionnel tempérament. Un an plus tard, il donne avec *Music Lovers* sa première « biographie » artistique, et lance un nouveau défi aux règles de ce genre, qu'il enrichit de titres aussi marquants que *Le messie sauvage* (1972), *Malher* (1974) et *Valentino* (1977).

Parallèlement à ces explorations démythifiantes de la création artistique, Russell s'est attaché, dans ses films, à abolir les limites traditionnelles du « bon goût », à mêler délibérément les formes et les références culturelles: mariage incongru de l'opéra et du rock dans *Tommy* (1975), traitement « pop » du phénomène romantique dans *Lisztomania* (1975), etc. Enfant terrible du cinéma britannique, il a, plus que tout autre réalisateur, affranchi le cinéma de



Le réalisateur en action...

Originaire de Southampton où il fit ses études primaires, Ken Russell, cinéphile précoce, se constitue dès l'enfance (il est né le 3 juillet 1927) une importante collection de films, et débute dans la réalisation lors de son séjour à l'Ecole de la Marine de Pangbourne. Après avoir passé quelques mois dans la marine marchande, il regagne Southampton, s'adonne à la peinture, puis s'engage comme électricien dans la R.A.F. Durant sa jeunesse, il commence à s'intéresser au ballet et à la musique, et assiste régulièrement à des concerts dont l'un, dirigé par Richard Strauss, lui inspirera plus tard l'un de ses téléfilms les plus célèbres. Libéré en 1948, il s'installe à Londres, et entre à la Compagnie de Ballet de Hampstead, tout en travaillant pour une galerie d'art de Bond Street. Il danse — sans grand succès ! — dans divers corps de ballet, puis se tourne vers le théâtre et rejoint la troupe des Garry Players. Lorsque celle-ci fait faillite, il se met à travailler comme photographe, prenant pour modèle sa femme, Shirley, dont il fera ensuite sa costumière...

ses tabous (*Les diables*, 1971; *Les jours et les nuits de China Blue*, 1984). Cinéaste de la provocation, doté d'un robuste tempérament et d'un solide sens de la dérision, tous ses films s'offrent comme des psychanalyses sauvages, débordant d'images lyriques, bizarres et monstrueuses *Au-delà du réel*, (1980). *Gothic*, qui marque un retour au style échevelé et luxuriant de ses derniers essais, résume peut-être à lui seul tous les paradoxes de sa personnalité et toute la puissance de son art...

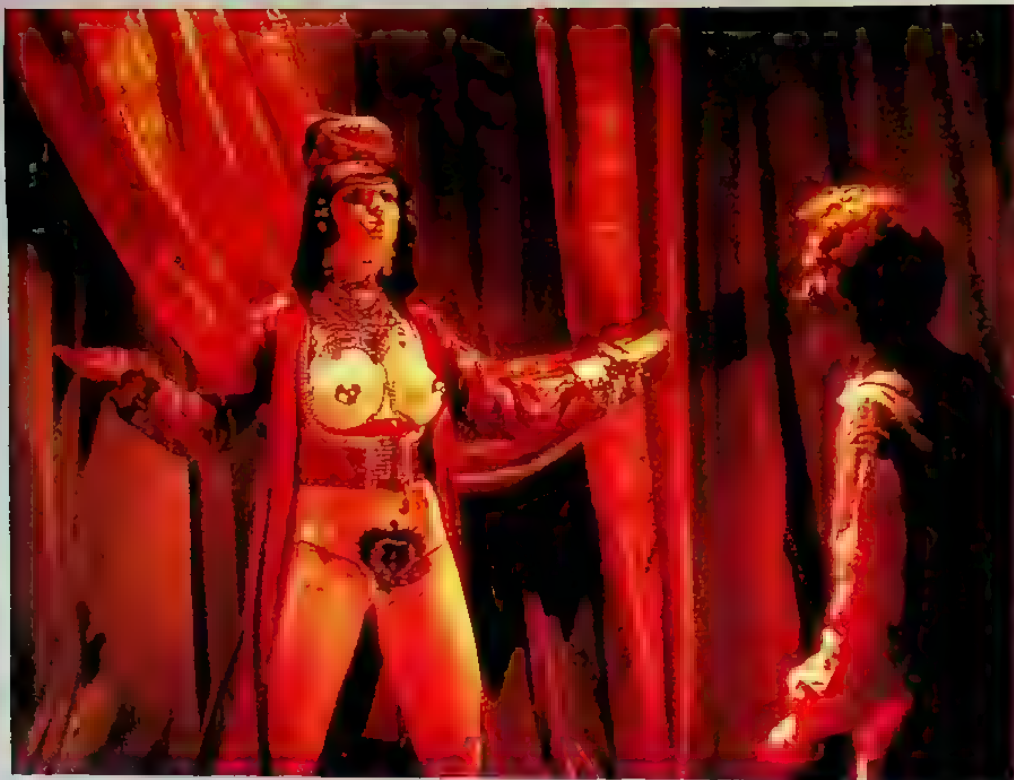
Pourquoi et comment *Gothic* ?

Je ne m'y serais probablement jamais intéressé si Al Clark, le producteur exécutif de Virgin Films, n'avait pensé à moi en lisant le scénario. Là, je peux dire que j'ai eu beaucoup de chance, car bien des gens auraient pu avoir un autre nom à l'esprit, ou peur de m'appeler. Je savais pour ma part que c'était tout à fait dans mes cordes et que j'étais plus à même que quiconque de mettre des images sur ce scénario avec le sujet duquel j'étais en complète symbiose.

A quel genre de recherches avez-vous procédé ?

Je m'étais déjà livré à des recherches sur le sujet il y a dix ans, lors de la sortie d'un livre intitulé « A Single Summer with Lord Byron » (« Un été avec Lord Byron »), dont un scénario avait été tourné. Robert Powell, qui voulait interpréter le rôle de Shelley, souhaitait que ce soit moi qui mette le film en scène, mais nous n'avions pas réussi à réunir les capitaux à l'époque. Le projet était tombé dans les oubliettes, mais quand le scénario de Stephen Volk pour *Gothic* est arrivé dans le paysage, j'ai eu l'impression de connaître les personnages depuis toujours. Il faut croire que nous sommes partis des mêmes sources, car lorsque j'ai demandé à Stephen de me prêter quelques livres pour me rafraîchir la mémoire, il est arrivé avec une voiture dont le coffre était plein de





Lorsque la fiction s'empare de la réalité, la raison cède aux dérèglements d'une imagination survoltée...

livres. J'en ai déduit qu'il avait fait quelques recherches de son côté...

Que pensez-vous du scénario original de Stephen Volk ?

Je crois qu'il a écrit l'un des meilleurs scénarios qu'il m'ait jamais été donné de lire. Il n'y avait pas grand'chose à y rajouter sur le plan visuel ; il avait vu tout ce qu'il fallait voir. Il est issu de la publicité et c'est un milieu où les images ont autant d'importance que les mots. Une image est un message universel alors qu'un mot n'a pas la même signification suivant les individus. Il avait réussi le mélange parfait : il détenait le secret de la force des images associées aux mots. C'est très rare chez un scénariste. Je n'avais jamais vu ça.

Plus on en dit avec les images, moins on a de chances que le public se trompe sur le sens de ce que l'on veut exprimer. On en revient presque au temps du cinéma muet ! Et puis j'ai la conviction profonde que les gens qui vont voir un film en attendent une certaine forme d'excitation. Personne n'a envie d'assister à une succession d'images mornes.

Le scénario était donc déjà tout prêt. Avez-vous eu malgré tout un rôle à jouer à ce niveau ?

Disons qu'il se lisait plutôt comme un roman lorsque je l'ai eu entre les mains pour la première fois. Certaines scènes étaient très imbriquées les

unes dans les autres. Il y en avait parfois vingt par page. Au cinéma, cela n'aurait donné qu'un amalgame d'images très vite ennuyeux. J'ai donc retravaillé, en liaison avec Stephen Volk, la version définitive du script, afin d'en tirer un document de travail. Et puis j'y ai introduit des idées gothiques personnelles qui me trottaient dans la tête depuis un certain temps déjà et que je n'attendais que l'occasion de placer.

Où le film a-t-il été tourné ?

Pour la plus grande partie, dans les environs des studios d'Elstree, à une trentaine de kilomètres de Londres, dans une maison qui s'appelle Rotham Park. C'est là qu'ils avaient tourné *L'Amant de Lady Chatterley*. Nous n'avons utilisé que quatre pièces de la demeure, mais c'était un endroit parfaitement adapté. C'était une question d'argent, parce qu'en réalité, *Gothic* est le film de studio par excellence, l'avantage du studio étant qu'on peut y installer des projecteurs au plafond, qui permettent d'obtenir un éclairage formidable. Mais c'est devenu tellement cher maintenant de construire des décors que notre budget ne nous permettait tout simplement pas de tourner en studio. Nous avons donc cherché une maison et un chef opérateur susceptible de l'éclairer comme si nous avions travaillé en studio, c'est-à-dire de loger des pro-

jecteurs dans des endroits inaccessibles afin de retrouver des effets de lumière impossibles à reproduire normalement en décors naturels.

La photo du film est d'ailleurs somptueuse. Où avez-vous trouvé Mike Southon, le chef opérateur, et comment a-t-il réussi à obtenir ces éclairages stupéfiants ?

J'avais d'abord fait appel à un caméraman qui avait déjà signé la photo de quelques-uns de mes vidéo-clips lorsqu'on lui a proposé autre chose. Un film pour lequel il s'était engagé il y a un an, de sorte qu'il ne pouvait pas se désister. Pour choisir un autre directeur de la photo, j'ai regardé ce qu'avaient fait quatre ou cinq hommes de grand talent, dont Mike Southon, et c'est son travail sur *Captive* qui m'a particulièrement impressionné. Le film avait été presque entièrement tourné en décors naturels, dans une maison, et il arrivait à soutenir l'intérêt d'une scène à l'autre. C'était stupéfiant. On se rendait bien compte qu'ils n'avaient pas beaucoup d'argent, mais le film avait une tenue extraordinaire. Nous avons revu le scénario ensemble, de très près, afin d'harmoniser l'atmosphère créée par les mots et l'éclairage de chaque scène. On croit toujours que ça va de soi, que le chef opérateur n'a qu'à éclairer les plans comme bon lui semble, et je crois qu'il est très rare que le metteur en scène étudie l'atmosphère des

séquences avec le responsable des éclairages. Or *Gothic* se passe pour ainsi dire entièrement entre quatre murs ; le risque d'ennuyer très vite le spectateur n'est donc pas négligeable. Aussi nous sommes-nous ingéniés à imaginer des raisons de montrer une scène sous le clair de lune, une autre éclairée par des bougies, une troisième avec un feu de cheminée, et ainsi de suite.

Lors des prises de vues, Mike disposait d'une console d'éclairage digne d'un régisseur de théâtre et telle que je n'avais jamais vu un chef opérateur en utiliser pour le tournage d'un film. Et pendant les prises de vues il faisait joujou avec son instrument, allumant et éteignant les projecteurs à volonté, ajustant la lumière sur les personnages comme ils traversaient le décor et ainsi de suite. Il avait disposé des quantités de lumières d'appoint un peu partout, dissimulées à coup de ruban adhésif, et pour la première fois de ma vie, je ne savais plus d'où venait la lumière et pourquoi les choses avaient telle ou telle allure. On lui doit une bonne partie du look du film.

Vous vous impliquez toujours autant dans tous les stades de la production de vos films ?

Je tourne tous mes films, je les monte, et la plupart du temps, c'est moi qui les éclaire. Je suis un véritable homme-orchestre, mais c'est ainsi que j'ai commencé : en faisant tout moi-même. Je filme de telle sorte que mes films doivent être montés d'une certaine façon ; le monteur n'a plus qu'à faire les collures, le montage est fait d'avance. Il y a des exceptions, bien sûr : les scènes qui feront l'objet d'un



Ken Russell dirige

grand nombre de champs-contrechamps, par exemple.

C'est votre premier film d'épouvante — si l'on peut ainsi le qualifier...

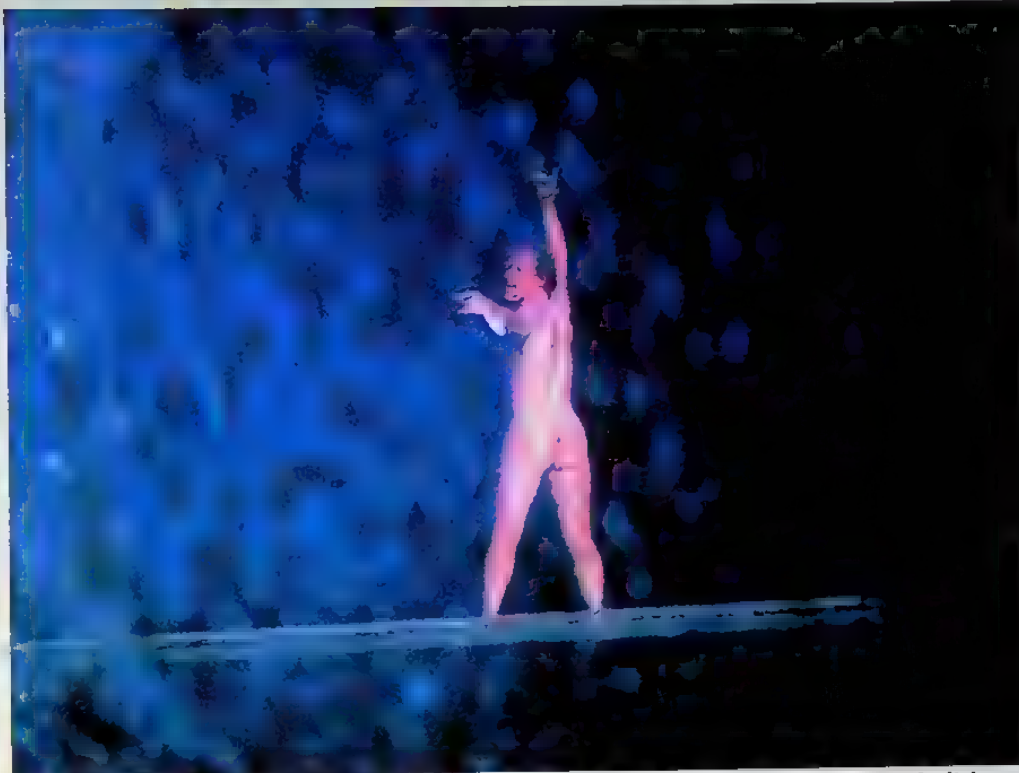
Je ne pense pas, en effet, que ce soit un film d'épouvante. C'est une histoire de fantômes surgis du subconscient. Des fantômes comme nous en avons tous dans la tête et dont tout ce que nous pouvons espérer, c'est qu'ils n'en sortiront jamais. Mais ceux des personnages du film ne se tiennent pas tranquille ; ils se matérialisent et leurs manifestations sont dangeureuses.

Dans quelle mesure est-ce un film « historique » ?

Je crois — et il me semble que l'auteur partage mon point de vue — que pour faire un film avec des personnages historiques, on est bien obligé de lire tout ce qui les concerne — bien que ça n'ait pas une grande importance — puis leur œuvre, après quoi on rapproche les deux tout en donnant la prédominance à ce qu'ils ont fait, écrit ou produit. C'est là qu'intervient la conception propre à l'auteur, ses sentiments face à l'œuvre : on voit les choses au travers du filtre de sa propre expérience, à la lumière de son temps et des événements.

L'action du film se déroule en une nuit et va crescendo. Avez-vous tourné les séquences dans l'ordre pour respecter cette progression ?

Non. J'aurais bien voulu mais cela n'a pas été possible. Nous avons été contraints d'utiliser les pièces à tour de rôle, d'abord pour les restituer au fur et à mesure à la famille qui habite encore dans la demeure et y organise des visites guidées, ce qui nous interdisait



Le ciel était zébré d'éclairs, le tonnerre ébranlait la demeure. C'était un tourbillon de peurs et de désirs...

de condamner en même temps les cinq pièces dans lesquelles nous avons travaillé. Ensuite, nous avions un second impératif, budgétaire, celui-là, qui nous imposait des limites de temps. Il faut savoir que nous avions peut-être deux ou trois jours de tournage par pièce, et que pour l'installation et le réglage des éclairages, il fallait compter au moins une journée et demie par pièce. Si vous réfléchissez qu'il fallait encore revoir les lumières pour le tournage de chaque scène, il était impossible de déménager tout l'équipement pour le tournage d'une seule scène. Ça aurait pris des semaines et coûté au moins 100 000 livres de plus.

Il n'y a pas beaucoup d'effets spéciaux, optiques ou mécaniques, dans *Gothic*...

Ils coûtent trop cher. J'ai fait énormément de « clips » de pop music avec une débauche de fonds bleus et d'effets vidéo, mais ces procédés auraient été inapplicables au film parce qu'on ne peut pas voir le résultat à l'écran avant de décider si on va adopter le procédé ou non. Avec la vidéo, on se dit « tiens, et si on essayait ça », on appuie sur des boutons et on voit le résultat sur l'écran, ce qui permet de changer si l'on veut, d'essayer autre chose. Ça ne marche pas ainsi au cinéma : dans *Altered States*, il y avait une séquence pour laquelle le film devait repasser 27 fois dans la tireuse optique, et le

processus était tellement compliqué qu'il a fallu attendre un mois pour voir le résultat à l'écran de nos théories et constater qu'elles ne fonctionnaient pas. La vie est trop courte pour passer un an et demi sur des effets spéciaux, comme pour *Altered States* !

La musique de Thomas Dolby est omniprésente dans le film. Comment l'avez-vous choisie ?

Travaillant pour Virgin, je savais qu'on m'injecterait forcément un peu de « pop » quelque part ! J'ai eu la chance que l'un des compositeurs que m'avait proposé Al Clark soit Thomas Dolby, qui a travaillé sur quelques films aux Etats-Unis, mais qui est surtout connu pour sa musique pop. Je suis allé le voir à son studio, et quand il m'a demandé ce que je voulais, je lui ai répondu « quelque chose d'un peu inquiétant, qui fasse un peu peur, qui suggère un danger latent ». Il m'a demandé s'il y avait un morceau de musique qui me fasse cet effet-là et je lui ai parlé du début de l'*Oiseau de feu* de Stravinsky. Il m'a alors joué la partition de son dernier film, *Howard the Duck*, et j'ai su que j'avais trouvé mon homme !

Avez-vous plus de mal à faire les films que vous voulez au fur et à mesure que le temps passe ?

Oui. A une certaine époque, les producteurs, américains surtout, étaient à la recherche de concepts originaux. C'est à

ce moment-là que les Etats-Unis ont produit *Les diables*, *Love*, *Music Lovers*... Ils osaient alors parier sur des films, mais ces hommes-là ont quitté le milieu et les studios appartiennent à des firmes comme Coca Cola et l'*American Express* qui ne veulent plus prendre de risques.

Mais Virgin Films ne fait pas partie du lot ?

Non. C'est une compagnie de production pop. Il n'y a qu'à voir le patron, Richard Branson : il fait des courses de bateau à moteur à travers l'Atlantique pour s'amuser ! Il est son propre chef. Chez Virgin, l'imagination est au pouvoir. C'est toujours « Vas-y mon gars ! », pas question de responsables en costume trois pièces assis autour d'une table à hocher gravement la tête pour ne pas prendre de décisions.

Al Clark, le responsable de production de Virgin savait que je n'avais pas travaillé pour eux depuis dix ans, et qu'on me tenait pour un produit à risques, que je dépassais toujours le budget. Il savait tout cela, mais il a décidé de courir le risque.

Je dirais qu'Al Clark résume à lui seul l'esprit de toute l'équipe : ce sont des jeunes qui ont travaillé sur des vidéo-clips. Ils ont grandi dans la pop et pas dans l'atmosphère rigide du cinéma britannique. Ils sont extrêmement ouverts, et totalement dénués de préjugés. ■



Julian Sand (Shelley).

STEPHEN VOLK

scénariste de l'horreur

Comment avez-vous eu l'idée du scénario de *Gothic* ?

Tout est parti du fait que je m'intéressais à l'horreur quand j'étais adolescent, dans les années 60. J'adorais les films de la Hammer tels *Le cauchemar de Dracula*, *Frankenstein s'est échappé*, *L'invasion des morts vivants* et surtout ceux de Corman, comme *La chute de la maison Usher*. Roger Corman disait que c'était le premier film de monstre sans monstre, que le monstre, c'était la maison. J'avais donc depuis toujours envie de faire un film dans la tradition gothique, à laquelle j'ai continué de m'intéresser par la suite.

Pendant vos années de formation vous avez donc été plutôt inspiré par le cinéma que par la littérature ?

C'est vrai. Ce film n'est pas tant la conséquence de mon intérêt pour Byron et Shelley que pour *Dracula* et *Frankenstein*, et leurs origines. J'ai toujours été intrigué par l'origine de ces mythes, qui ils étaient, d'où ils venaient... En fait, tout remonte à une nuit, la nuit du 16 juin 1816, où Byron, Shelley, Mary Shelley, Claire Clairmont et le Dr Polidori se sont raconté des histoires de fantômes, ont parlé de sujets comme le galvanisme, et où Mary Shelley a cru voir quelque chose par la fenêtre. C'est décrit en détails dans le journal de Mary Shelley. Claire et Polidori en tenaient un aussi, mais ils ne parlent pas de cette soirée — ce qui ne laisse pas d'étonner en soi. J'ai commencé à visualiser un film du style de *La chute de la maison Usher*, un film très intimiste. Et comme je voulais comprendre pourquoi les gens comme moi sont attirés par l'horreur et le surnaturel, j'ai entrepris d'établir des liens entre l'imagerie, le symbolisme du roman gothique, l'analyse freudienne et le surréalisme. Les romans fantastiques dont ces gens-là ont été nourris pendant leur enfance faisaient appel directement à l'inconscient. C'était leur façon à eux de s'allonger sur le divan du psychanalyste. Et puis, il y avait une question qui m'intriguait aussi : pourquoi tout ceci s'est-il passé à



Mary Shelley, traumatisée, au bord du suicide...

Stephen Volk est né le 3 juillet 1954. Après avoir passé son enfance au Pays de Galles, il obtient en 1976 une licence d'art graphique au Collège de Coventry, puis décroche la même année le Prix du concours International de Dessin Animé, patronné par la BBC et l'Unesco. Son diplôme d'études post-universitaires de cinéma, radio et télévision en poche, il écrit une pièce, « Blood and Kisses » (« Sang et baisers » !), dont il assure la co-production pour le théâtre Van Dyke de Bristol. Stephen Volk a ensuite travaillé huit ans comme rédacteur publicitaire pour de multiples agences londoniennes, obtenant de nombreuses récompenses. Passionné d'horreur et de fantastique, il a longuement étudié la genèse de « Frankenstein », la mythologie, l'imagerie et les fondements psychologiques du roman gothique. Il a publié trois études : « Horror Movie » (1982-83) « Telepathy » (1983-84) et « Party Line » (1985), et a récemment achevé une biographie d'Edgar Allan Poe (« The Host, Where the Dark Eye Glances ») en collaboration avec le réalisateur Christopher King.

ce moment donné de l'histoire ? L'idée de cet athée de Shelley tentant d'ouvrir une brèche dans cette religion omniprésente, toute-puissante, m'intéressait. J'espère que ça se perçoit dans le film, parce que c'était l'une de mes principales préoccupations : ces personnages s'efforçaient de se libérer de leur soumission à Dieu et du reste, mais ils n'ont réussi qu'à s'y ancrer encore plus.

Une chose est claire dans le film, en tout cas, c'est qu'ils s'amusaient à des choses avec lesquelles on ne s'amuse pas...

C'est vrai, mais c'est la raison d'être des films fantastiques que de folâtrer avec des choses avec lesquelles on ne devrait pas... Sur un plan culturel, c'est bien ce qui se passait à l'époque, d'ailleurs : Polidori, le personnage du savant fou, n'est pas sans évoquer le Frankenstein de Peter Cushing, lequel était un radical en son temps, ce qui n'était pas destiné à le faire comprendre des autres. Mais tous les personnages de *Gothic* pourraient passer pour des archétypes : Byron remonte à *Dracula*, le vil séducteur ; Shelley est le type même de l'idéaliste romantique. Mary Shelley évoque les héroïnes lymphatiques de ce temps-là ; Claire Clairmont est une femme sombre, voluptueuse... Le film établit délibérément des parallèles entre la façon dont Byron amorce sa descente de l'escalier et celle dont Christopher Lee ou Bela Lugosi entraient dans le caveau sous les traits de *Dracula*, par exemple. Les gens ne le remarqueront probablement pas, mais cela évoquera peut-être quelque chose inconsciemment pour eux !

Pourquoi ce titre, *Gothic* ?

Le mot « gothique » a plusieurs acceptions dont l'une, celle qui nous intéresse, renvoie au genre littéraire dont Shelley et Byron se sont nourris et qui s'est perpétué de leur temps, et même après. Et si ce mot s'est imposé de lui-même, s'il s'est retrouvé sur la couverture du projet, c'est qu'on l'utilise beaucoup actuellement pour qualifier une atmosphère, un éclairage sinistres ou mélodramatiques,

et qu'il m'a semblé qu'il résumait un peu toutes les données du film. Et puis j'étais attiré par une autre notion aussi : la littérature gothique est un sous-courant — je dirais l'envers du romantisme — et je me suis dit qu'il convenait particulièrement à la circonstance, ne serait-ce que pour cela : le gothique, est en fait, une autre façon de désigner l'inconscient, la face cachée, tout ce que nous ne comprenons pas.

Comment avez-vous fait démarrer le projet à partir du moment où vous aviez écrit le scénario ?

Je venais de changer d'agent, et c'est elle qui l'a envoyé à Al Clark, chez Virgin. Ils l'ont acheté, puis je n'en ai plus entendu parler pendant un an jusqu'au jour où l'on m'a téléphoné pour m'expliquer que Ken Russell était intéressé. Ken est une centrale atomique à lui tout seul : à la minute où il a fait savoir qu'il était intéressé, la Virgin a compris qu'il ferait le film à ses conditions à lui, et il n'y a jamais eu le moindre accrochage entre les financiers et les auteurs du film, ce qui n'arrive pas souvent.

Comment avez-vous trouvé Ken Russell ?

J'étais complètement épouvané à la perspective de notre première rencontre. Je n'aurais jamais imaginé que ce projet verrait le jour avec lui. Mais le script lui avait tellement plu qu'il avait envie de commencer le plus tôt possible. Et c'est allé très vite. Nous n'avons apporté que des corrections de détail au script. Ma première impression de Ken a donc été une surprise agréable, puisqu'il n'avait aucun souci majeur sur le scénario. C'est quelqu'un de très direct, ce qui représente un avantage, évidemment, dans certains domaines, mais peut aussi constituer un inconvénient dans la mesure où certaines personnes, dont moi, ont parfois du mal à faire valoir leur point de vue. J'ai participé à la création du film de bout en bout, j'ai toujours été le bienvenu lors du tournage et on m'a laissé dire ce que j'avais à dire, mais c'est définitivement le film de Ken, et ceci à juste titre. Lorsque le choix du réalisateur est fait, on lui remet le projet de bonne foi, mais la transmission des pouvoirs est très difficile à vivre : on cesse d'être le père du projet, celui qui lui a donné vie et qui prend toutes les décisions, pour n'être plus que l'une des 70 ou 80 personnes qui rôdent autour du plateau en attendant qu'on fasse appel à elles.



Byron et l'image d'un cauchemar qui ronge son âme...

J'ai eu du mal à m'y faire, d'autant plus que c'était le premier de mes projets à être allé aussi loin.

Quel rôle avez-vous joué pendant le tournage ?

Celui d'un spectateur très intéressé, à vrai dire. Le scénario n'avait fait l'objet de modifications très légères, mais lorsqu'il a commencé à travailler dessus, il y a ajouté quelques scènes et de nouvelles idées. J'ai passé les deux ou trois premiers jours dans un état de

pas résisté. Je suis peut-être naïf, mais pour moi, maintenant, la mise en scène est plus ou moins une extension du métier d'écrivain. L'écrivain se contente d'écrire tandis que le metteur en scène prévoit, mais il a 90 personnes derrière lui pour l'aider. Depuis que j'ai vu *Gothic*, je n'arrive pas à revenir en arrière et à imaginer une autre façon de le mettre en images. Et ça c'est une conséquence directe du fait que j'ai assisté à la conception du film.

« Plus j'écris de scénarios, plus je me rends compte qu'on peut faire passer beaucoup de choses par les images ! »

fascination perpétuelle, jusqu'au moment où je me suis rendu compte que ce n'était qu'une question de travail.

C'est très dur, les journées paraissent interminables, et c'est extrêmement éprouvant à la longue. Ça a duré 8 ou 9 semaines, mais j'ai appris tellement de choses en regardant monter les décors... Et puis, dans une certaine mesure, la mystique du réalisateur n'y a

Ken Russell dit le plus grand bien de votre scénario en ce sens qu'il avait un fort potentiel visuel. Avez-vous écrit beaucoup de dialogues ?

Il y a cinq personnages dans une maison, et je voulais éviter que ça tourne à la pièce de théâtre. Quand j'ai commencé à penser au projet, je me suis demandé si je n'allais pas en faire une pièce, mais au fur et à mesure que j'avais, je me suis rendu compte que mes

Un rêve aux senteurs opiacées où toutes les chimères deviennent possibles...



préoccupations relevaient davantage de l'art cinématographique que théâtral. On ne peut pas faire un film intitulé *Gothic* sans un éclairage à la hauteur de la situation !

Et puis plus j'écris de scénarios, plus je me rends compte qu'on peut faire passer beaucoup de choses par les images ; pas besoin de mettre de longs dialogues dans la bouche des personnages. On peut montrer tout ce qu'un individu a dans la tête rien qu'en lui faisant faire sa valise. Dans *Gothic*, ce sont les images qui l'emportent ; on ne se rend pas compte qu'il y a du dialogue. Il y a quelques scènes avec trois ou quatre pages de dialogue, des scènes assez longues, donc, mais on ne s'en aperçoit pas.

Dans le film, les personnages invoquent une entité, mais on ne la voit guère se manifester...

Je trouve l'équilibre satisfaisant tel quel. Nous nous sommes toujours refusés à montrer la prétendue créature. Nous ne voulions pas céder à la facilité. Ce qui nous intéressait, c'était de montrer leurs hallucinations de telle sorte qu'on se demande si elles étaient réelles ou imaginaires, et je crois que nous avons réussi. On ne sait jamais si tout se passe dans la tête des personnages où si les phénomènes ont une part de réalité. Si on veut faire peur, il ne faut pas tout montrer. Il y a dans *Gothic* des horreurs visibles et beaucoup d'autres qui ne le sont pas.

Dans cette mesure, nous sommes plus proches de l'histoire de fantômes victorienne que du roman gothique : on n'y voit pas la créature.

La connaissance des données historiques vous a-t-elle beaucoup servi pour ce film ?

Non. Je ne tenais pas à ce que ça tourne au cours d'histoire. Je n'avais jamais eu l'intention de faire un documentaire ou un film biographique. Mon propos n'était pas de rendre un portrait exact et précis de Byron ou de Shelley. Je ne crois pas qu'on puisse rendre justice à un Byron en si peu de temps. Mon but était d'en faire une analyse dans l'optique du roman gothique, en fonction du fait qu'ils avaient été nourris à sa mamelle. Et aussi de les faire en quelque sorte revivre devant nous, et de monter de quelle façon ils furent les précurseurs de l'épouvante moderne.

Mais au fond, toute cette imagerie est destinée à exprimer l'idée que cette nuit et cette histoire à moitié vraie représentent les fondements de tous les films d'horreur. ■

MIKE SOUTHON

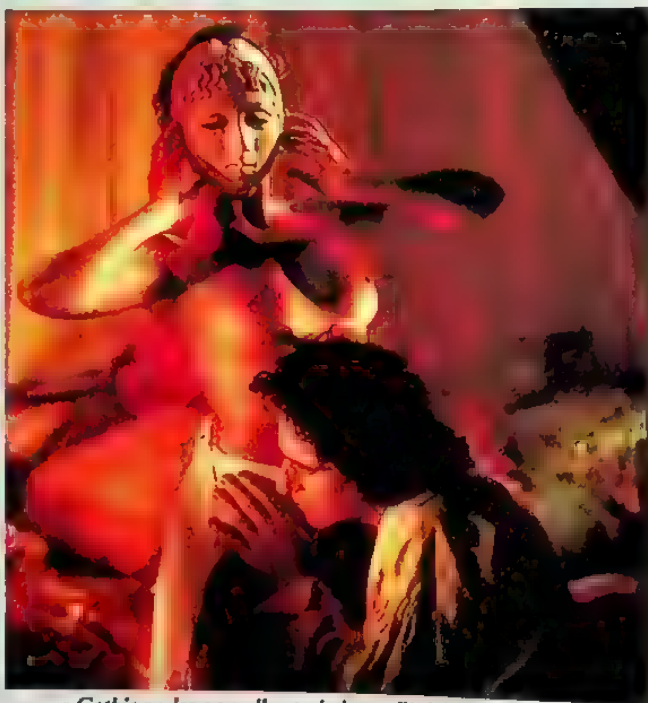
MAGICIEN DE L'IMAGE

Peut-on imaginer les classiques de l'Universal (en particulier la série des *Frankenstein*) sans leur célèbre look expressionniste, héritier de l'âge d'or du cinéma fantastique allemand ? Que seraient les réputés films de Corman adaptés d'Edgar Allan Poe dépourvus des somptueux éclairages d'un Floyd Crosby ? De même les meilleures productions Hammer ne sont-elles pas celles ayant bénéficié de la collaboration de Jack Asher ? Nous avons souvent eu l'occasion, dans l'Ecran Fantastique, de vous parler du travail du chef-opérateur. En effet, plus que tout autre, le directeur de la photographie, est lié à la qualité artistique d'une œuvre cinématographique. Ce qui n'est peut-être pas toujours évident pour le public devient néanmoins flagrant dès lors qu'il s'agit de Ken Russell, chez qui le visuel prime avant tout (*Les diables*, *Altered States*, *China Blue*, etc.). Nous avons donc tenu à rencontrer Mike Southon, nouveau collaborateur de Ken Russell, afin de vous permettre de mieux apprécier l'importance de la collaboration qui s'est instaurée entre ces deux artistes de l'image.

Comment êtes-vous devenu chef opérateur ?

Je n'étais pas très fixé sur ce que je voulais faire, quand j'étais très jeune, mais je savais que cela aurait un rapport avec la lumière, l'éclairage. J'ai eu ma première caméra 8 mn à 16 ans, âge auquel j'ai quitté l'école. Ayant besoin d'argent pour acheter du matériel de prise de vues, j'ai trouvé du travail dans l'administration locale, et le hasard a voulu que je sois envoyé comme employé de bureau au lycée technique qui venait juste de s'ouvrir à Brighton.

Ils voulaient créer un petit studio de télévision, projet qui m'intéressait beaucoup, et je me suis intégré au groupe d'étudiants qui montaient ce service télévision. C'est ainsi que j'ai approché le 16 mn pour la première fois et que j'ai fait quelques films. Je suis resté deux ans à Brighton, après quoi je suis entré au service télévision de l'Université Brunel, à Londres, où j'ai acquis une certaine expérience des techniques vidéo. Et puis j'ai fait une demande pour entrer comme stagiaire à la BBC et j'ai été pris. Cette première année à la BBC a été formidable pour moi. Le stage consistait à faire le tour de tous les départements de la BBC à raison d'une semaine minimum par département, de façon à se familiariser avec toutes les techniques de production : un mois de son, un autre de prises de vue, et ainsi de suite. On disposait même de deux semaines pour faire un film personnel, et l'on pouvait pour cela utiliser tous les moyens disponibles alors à la BBC. C'est ainsi que mon groupe s'est retrouvé sur les deux plus grands plateaux des studios d'Ealing ! A la



« Gothic » : les nouvelles techniques d'éclairage de Southon.

suite de ce stage, je me suis intégré à une équipe de prises de vues. J'ai ainsi travaillé sur des documentaires, des émissions d'actualité, des dramatiques télévisées, des variétés, tout ce qui était alors fait sur pellicule à la BBC. C'était une expérience prodigieuse. Sans compter qu'on voyait du pays : en l'espace de six ou sept ans, j'ai dû faire deux fois le tour du monde !

Et puis, progressivement, je me suis débrouillé pour assister les chef opérateurs de la BBC que j'admirais le plus. Jusqu'au jour où l'on m'a proposé de devenir opérateur moi-même : la BBC voulait faire une série de documentaires sur un hôpital du nord de l'Angleterre, ce qui impliquait d'y passer trois mois, or per-

sonne ne voulait en entendre parler. Quand on m'a proposé la chose, j'ai sauté sur l'occasion. Après, je suis devenu assistant, mais il se trouve que la série a eu un succès phénoménal, ce qui m'a valu d'être bombardé cameraman...

Et comment avez-vous quitté la télévision pour le cinéma ?

Je me retrouvais dans une autre ornière : on ne me proposait aucune dramatique importante à filmer. Alors, après avoir ruminé neuf mois, j'ai décidé de partir. C'était il y a deux ans. Pendant près de trois mois, il ne s'est rien passé du tout, mais à ce moment-là, le marché des vidéo-clips était en pleine expansion et je me suis mis à en faire des quantités. J'ai dû en

tourner cinquante ou soixante cette année-là.

Et puis, en octobre de l'année dernière, j'ai trouvé sur mon répondeur téléphonique un message affolé de mon agent qui voulait me faire rencontrer Paul Mayersberg, auteur de deux scénarios pour Nicholas Roeg, et qui préparait son premier long métrage de réalisateur : *Captive*.

C'est à partir de ce film qu'on vous a proposé *Gothic* ?

Cela fait encore partie des choses qui arrivent sans qu'on sache trop bien pourquoi. Penny Corke, la productrice de *Gothic*, aurait voulu embaucher Oliver Stapleton, qui avait assuré les prises de vues de *Absolute Beginners*, mais il n'était pas libre, et un beau jour, j'ai reçu un coup de fil me disant d'aller voir Ken Russell. Je lui ai donc rendu visite chez lui, à Londres. Notre entretien fut très bref, de pure forme. Il est très bizarre, quand on le rencontre pour la première fois. Il ne s'engage pas. Il se souvenait de *Chelsea Hotel*, le téléfilm que j'avais fait pour la BBC, et son seul commentaire a été : « Oh, c'est le film qui m'a fait regarder la télévision de nouveau ! »

Comment avez-vous préparé le tournage avec Ken Russell ?

De façon très informelle. Tout le problème avec Ken consiste à ne pas se laisser impressionner par lui, par le fait que c'est un grand personnage. Et il faut comprendre qu'il a un handicap : il ne parvient pas vraiment à communiquer ce qu'il veut, alors qu'il le sait parfaitement. Je crois que c'est en cela que mon apprentissage à la BBC m'a aidé : il arrivait souvent que nous cherchions longuement, avec

un réalisateur, le ton à donner à un film, et que nous ne le trouvions que deux ou trois jours avant le début du tournage. Il faut savoir rester ouvert à tout, et parfois prier pour que l'inspiration vienne à temps. J'ai décidé d'appliquer la même technique avec Ken Russell.

Je me rappelle notre première visite à la maison dans laquelle nous devions tourner. Nous nous sommes aventurés dans ce hall immense, et Ken a laissé tomber : « Très bien. Ils viennent d'ici, et nous sommes probablement quelque part par là... Comment éclairez-vous ça ? » (Rires.) A ce stade, il n'y a pas grand chose à dire, sinon : « Eh bien, Ken, au moment où ils arrivent, il ne faut pas oublier qu'il y a de l'orage. Le scénario prévoit un temps plutôt changeant : il y a des éclairs, il pleut, puis c'est le clair de lune. » J'ai essayé de me cantonner dans des généralités et de me réserver une grande marge de manœuvre tout en lui inspirant confiance. Je savais que je pouvais le faire, mais je ne voulais pas m'engager de façon plus précise. Je pense que l'origine de la frustration que Ken a pu éprouver dans le passé avec ses caméraman vient du fait que les chefs opérateurs de longs métrage ont tendance à vouloir que le travail leur arrive tout maché. Cela me rappelle une histoire qu'on raconte sur Dick Bush, le directeur de la photo de *Tommy*. Pour la scène de la cathédrale, il avait demandé à Ken si ça ne le dérangeait pas que toute la lumière soit concentrée au plafond. « Vous ne cadrez pas le haut de l'église ? » « Non, non, non, » avait répondu Ken. Et, évidemment, le premier plan qu'il a réclamé était une contre-plongée sous la statue de Marilyn Monroe, la caméra étant braquée sur le toit... Dick Bush, qui avait passé trois jours à installer ses projecteurs dans les combles de l'église, a failli devenir fou ! Quand j'ai lu cette histoire, j'ai compris la façon de travailler de Ken Russell.

Comment avez-vous procédé ?

J'ai d'abord épluché le script en préparant un relevé du temps qu'il faisait. Ça m'a permis de me rendre compte de quelques invraisemblances ou imprécisions, et j'ai commencé par rectifier le tir à ce niveau. Nous avons procédé à certains ajustements avec Ken. Le scénario me faisait l'impression d'un *light show*. En réalité, il y avait eu beaucoup d'orages cette année-là,



Une descente infernale vers les abîmes de la folie...

l'activité électrique était énorme et il n'était question que de personnages qui se shootaient au laudanum. N'en ayant jamais pris moi-même, j'ignore quel effet cela peut avoir sur l'individu ; ce que je sais, c'est que tous les poètes, artistes et écrivains de l'époque qui en faisaient usage avaient tendance à imaginer des choses invraisemblables, de sorte que, bien qu'il me faille rester logique, je pouvais me permettre certaines entorses au naturalisme. Par exemple, l'un des problèmes qui se pose à tous les chefs opérateurs, c'est qu'on ne peut pas filmer le clair de

lune. Même par la nuit la plus claire de l'East Anglia, tout ce qu'on obtient c'est un magma pâteux, grisâtre, très décevant. Au moins, comme ça, me disais-je, on pourra toujours filmer le clair de lune en disant que s'il a cette allure-là, c'est à cause du laudanum... Mais quel genre de clair de lune voulais-je obtenir ? Je me suis efforcé de lui conférer une certaine qualité monochromatique, tout en évitant le bleu américain. Je tenais à ce qu'il reste assez limpide, parce que l'une des choses que Ken m'avait dit, c'est qu'il ne voulait pas entendre parler d'adoucir les

... ou l'âme de Polidori cruellement mise à nue.



contrastes à l'aide de filtres. Il a horreur que les images manquent de définition. Ce qui n'était pas pour me déplaire parce que je trouve que ce genre d'approche pour un film d'époque relève du cliché. C'est ainsi que tout a commencé : un clair de lune d'une netteté impitoyable, susceptible de baigner les pièces de la maison et de changer la face des choses.

A partir de là, j'ai commencé à réfléchir aux autres éléments. Je me suis toujours intéressé aux sources de lumière dont les gens ont pu disposer au fil des siècles, et à la qualité de l'éclairage qu'elles diffusaient. Je me suis un peu amusé avec les bougies, à les photographier pour voir ce que ça donnait, et j'ai remarqué que lorsque l'on utilise beaucoup de bougies, elles ont tendance à faire de la fumée dans la pièce. Je n'avais donc pas besoin de provoquer de la fumée artificielle ; par leur seule présence, les bougies noyaient le décor d'un brouillard diffus. Comme nous tournions de jour, il fallait obturer toutes les issues, l'air ne circulait pas, et il n'y avait qu'à allumer les bougies suffisamment à l'avance pour obtenir cette brume merveilleuse.

Par dessus le marché, j'ai pensé au feu, dans les cheminées. Bien que l'histoire se passe en été, je m'étais dit que ce genre de grande bâtisse est toujours glaciale, et qu'ils feraient forcément du feu dans les cheminées. Il y a quelque chose de symbolique dans le feu : il y a des moments où il flambe galement, où tout s'embrase, et d'autres où il décroît et rougeoit. Ce qui me fournissait un autre élément de la structure du film : je pouvais faire varier la hauteur des flammes en fonction de l'évolution émotionnelle des scènes.

Il n'y avait plus qu'à passer le scénario en revue en fonction de ces divers éléments afin de repérer ce qui se passait logiquement dans chaque séquence : il s'agissait maintenant de décider à quel moment le clair de lune était vraiment brillant, quand l'effet du laudanum s'estompait et que tout rentrait dans l'ordre, jusqu'au moment où ils en reprenaient et où on remontait la gamme...

Avez-vous fait des recherches particulières, en dehors de cette approche du scénario ?

J'ai consulté beaucoup de livres sur la peinture. Les peintres romantiques en particulier, comme Stubbs, les paysans de Turner, Piselli..., et



« On doit à Mike Southon une bonne partie du look du film. C'est un génie ! » (Ken Russell)

J'ai pris des photos polaroid de certains tableaux qui me paraissaient avoir un rapport avec le scénario, puis je me suis exercé à les éclairer autrement à l'aide de minuscules spots colorés, afin de faire ressortir davantage des aspects particuliers de l'image. J'ai ensuite procédé à des essais avec des gélamines teintées afin de déterminer la couleur du clair de lune, et j'ai entrepris de constituer une sorte de story-board axé sur l'éclairage.

Mais ce n'est pas tout. En dépit de ses excès, Ken est un réalisateur très traditionnel, dans la mesure où il a des idées plus que classiques sur la façon dont les personnages doivent être éclairés. La tendance de ces dix dernières années consisterait à rendre une certaine atmosphère sans vraiment montrer les visages des personnages ; Ken, au contraire, tient à ce qu'on puisse constamment lire sur le visage et les yeux de ses acteurs. Le résultat, c'est que le film a été presque entièrement tourné avec des très-très grands angles.

Ce qui a dû vous poser quelques problèmes...

En effet. Nous tournions en décors naturels, de sorte que nous ne pouvions pas mettre grand'chose au plafond : faute de temps, d'abord, mais ensuite il aurait fallu un échafaudage, qui aurait inévitablement entraîné des dégradations à la décoration des pièces et, par voie de conséquence, des problèmes avec les assurances... Par ailleurs, quand on filme avec un grand angle, on voit toujours un bon bout de plafond. Gros problème : comment créer des effets de lumière sans qu'on voie les sources lumineuses ? D'habitude, pour filmer un feu de cheminées, on se met à l'autre bout de la pièce de sorte que toute la lumière vienne d'en haut ; mais ce n'est pas possible quand on tourne en décors naturels. Parfois, quand on ne peut pas utiliser le plafond, on place les projecteurs sur des perches afin d'amener la lumière à l'endroit voulu, mais dans ce cas précis, même cette solution nous était interdite à cause des lentilles...

Comment avez-vous résolu le problème de l'éclairage ?

Nous nous sommes souvent

retrouvés avec vingt ou trente projecteurs groupés derrière la caméra, puisque c'était le seul endroit où on pouvait les mettre. Toute la question se ramenait dès lors à donner l'impression que la lumière venait d'une certaine direction alors qu'en fait elle venait de la direction opposée. Plus d'une fois nous nous sommes retrouvés environnés d'une telle quantité de matériel que c'était tout juste si on pouvait accéder à la caméra. Je m'étais aussi préoccupé de la qualité de la lumière diffusée par les flammes. La bonne vieille méthode hollywoodienne consiste à promener un chiffon placé au bout d'un manche devant une lampe, ce qui provoque des bandes d'ombre et de lumières alternées sur les murs. Rien à voir avec un feu de cheminée. Tous ceux que j'ai eu l'occasion d'étudier m'ont démontré qu'un feu de cheminée est une source de lumière unique mais mouvante, de telle sorte que les ombres qu'elle projette bougent elles aussi. Je me demandais comment obtenir cet effet. J'ai donc expliqué à mon accessoiriste, Tommy, que j'avais besoin d'un petit

ordinateur susceptible de projeter des lumières aléatoires à partir d'un agrégat de sources lumineuses en forme de pyramide. Dès lors, toutes les lumières étaient groupées, mais susceptibles de tourner. Je pouvais en contrôler la vitesse et l'intensité, de telle sorte qu'il soit possible de baisser la lumière lorsque les acteurs s'en rapprochaient, afin d'éviter qu'ils ne soient sur-exposés. Voilà comment je me suis retrouvé assis dans un coin avec mon jeu d'orgue, et pourquoi tout le monde me demandait tout le temps d'en jouer un air ! (Rires).

Pour en finir avec les flammes, je voudrais vous parler de la scène de la crypte, qui est éclairée avec des torches. J'ai toujours été fasciné par les photos de l'identité judiciaire : elles sont éclairées par une unique source de lumière, flash ou projecteur de cinéma, venant de la direction de l'appareil photo. Ce que j'aime dans ces photos, c'est leur texture. La nature de la lumière leur confère un aspect sale, pas net. Je voulais que la scène finale de la crypte ait un peu le même look. Ce n'était plus le moment de parler de beauté ; les personnages passaient vraiment par l'enfer. J'ai donc décidé de faire venir toute la lumière de derrière l'objectif, et d'utiliser autant que possible la lumière des torches. On peut toujours faire comme Kubrick dans *Barry Lyndon* et utiliser de véritables sources de lumière, mais on risque que les sources lumineuses en question soient exagérément surexposées et ne ressemblent à des globes de flammes blanches. Or je voulais qu'on voie les détails des torches. Il fallait qu'elles donnent une impression de chaleur, de mouvement, presque douloureuse. J'ai donc de nouveau utilisé mon jeu d'orgues, mais cette fois d'une tout autre façon.

Le décor de la crypte avait été reconstitué dans un grange, à Wrotham Park. C'était d'ailleurs notre seul décor. En tout cas, il nous donnait la possibilité de placer des lumières au plafond. J'y ai donc disposé 50 ou 60 petits projecteurs, tous couplés à mon jeu d'orgues, ce qui me permettait de déplacer les lumières en fonction des mouvements des personnages qui tenaient les flambeaux. Je n'ai utilisé les vraies torches que pour les plans rapprochés dans lesquels on ne les voit pas. J'ai été très satisfait de constater que la lumière artificielle se mariait bien à l'éclat des torches.

Suite en page 82 ►

*L'accomplissement
d'une macabre
prémonition...*





J. Hallyday sur le plateau en compagnie du réalisateur P.W. Glenn



« Il était une fois un 'Monstre'... »

par Alain Schlockoff

Inévitablement, les rapprochements se font, lorsqu'on aperçoit sur les affiches la longue silhouette de Johnny et un camion au look assez futuriste. Et pourtant, *Terminus*, lors de sa vision, n'évoque en rien la série des *Mad Max*. Le cinéphile pourra toutefois s'amuser à établir d'autres comparaisons, plus justifiées, avec des films de SF tels *Battletruck*, *La course à la mort de l'an 2000* (qui, voici plus de dix ans, contenait en germe certaines idées de *Terminus*) et même *Blade Runner* (quelques plans d'une étrange ville « euro-asiatique » où le héros est momentanément capturé). Parler d'œuvre « psychologique » à propos de *Terminus* serait exagéré, mais le film, au-delà de ses nombreux symboles et références (littéraires et cinématographiques), joue néanmoins totalement sur le registre de l'émotion. Et d'abord, celles d'un... camion ! En effet, l'ordinateur qui équipe « Monstre » et décide souvent de la marche à suivre, a été créé et programmé par un jeune surdoué, qui lui a conféré sa personnalité — et ses émotions ! Nous ne sommes pas très loin du Hal de *2001*, angoissé et ayant besoin de réconfort. Cependant, « Monstre » n'est pas l'ennemi mais le personnage principal. Ce choix, original et intéressant, surprend. D'ordinaire, on peut s'apitoyer ou frémir devant les péripéties menaçant le personnage principal. Or, puisqu'il s'agit ici d'un camion, rien ne peut lui arriver, il est à l'abri de toute destruction. Notre attention se reporte donc sur ses passagers, en l'occurrence Julie Glenn, la propre fille du réalisateur, parfaite dans son rôle de « Princesse ». Conduire un camion géant se livrant à l'inspection n'était pas très évident ! C'est la tâche qui incombe à Johnny Hallyday. Pour sa première apparition dans un film de SF, il a souhaité avant tout changer son image « publique » et y est effectivement parvenu à force de discipline et de volonté. Loin du héros « invincible » style *Mad Max*, il incarne au contraire un personnage tout à fait humain, presque banal, victime des événements. La course sera cependant pour lui une sorte de psy-

Assez curieusement, *Terminus* n'est pas le film d'action pure que l'on attendait. On n'y trouve pas le délire et les excès sanglants souvent présents dans des productions de ce type : pas question, en effet, de céder à la mode actuelle. Visiblement, les auteurs n'ont pas voulu faire un film de SF pour « happy few », mais une œuvre populaire destinée au grand public, et donc visible pour tous. C'est peut-être là que réside l'ambition majeure de *Terminus* : initier un public (et notamment les fans de Hallyday ?) encore « vierge » au cinéma d'aventure et de SF...

chanalyse à 200 km/heure ! Sa composition est à cet égard d'une grande sobriété, et la « vérité » de son personnage nous le rend particulièrement proche. Les aléas du scénario feront malheureusement disparaître trop tôt sa compagne de cellule pénitentiaire, et la première conductrice de « Monstre » : la belle Karen Allen. Ses nombreux « flash back » nous feront d'autant plus regretter son absence durant la seconde partie du film. Son charme et sa vitalité nous l'avaient rendu bien vite attachante ! Quant à leur « adversaire » commun, Jürgen Prochnow (dans un triple rôle), il est égal à lui-même, c'est-à-dire convaincant. Tous les comédiens jouent d'ailleurs sur le même registre : celui du premier degré, et semblent croire parfaitement en leur personnage. Conjointement financé par la France et l'Allemagne, avec une participation américaine, tourné (en deux versions !) dans trois pays, dont la Hongrie, *Terminus* est résolument une œuvre à part. Le problème majeur des coproductions réside, en général, dans leur manque d'homogénéité. Ce n'est pas le cas ici, sans doute parce que les lieux où se déroule l'action ne sont pas situés géographiquement dans le film. « Inclassable », *Terminus* l'est cependant à plusieurs titres, comme l'a sans doute souhaité son réalisateur. Désireux de « jouer avec l'intelligence de son public », ainsi qu'il nous le confie plus loin, Pierre William Glenn lui propose différents niveaux de lecture, et, bien que le film soit d'un accès immédiat, un « mode d'emploi du spectateur » ne serait pas inutile, parfois. Assurément, *Terminus* ne manque pas de défauts : une post-synchronisation approximative à

certaines moments, des extérieurs assez ternes, des incohérences, etc. Mais il possède des mérites incontestables. D'abord, au niveau de l'intention. L'ambition, avons-nous dit, est ce qui manque au cinéma français. Or, ce n'est pas le moindre mérite des auteurs de *Terminus* que d'avoir réussi à obtenir, pour un film au sujet « difficile », la collaboration de plusieurs pays. Ensuite, sur le plan technique : l'excellente photographie, des cascades remarquables utilisant des camions grandeur nature [l'on a par ailleurs, employé des modèles réduits, lesquels ne se remarquent jamais à l'écran grâce à la parfaite qualité des effets spéciaux]. Et le parti-pris de donner des rôles à des enfants. Soulignons également l'intéressante bande musicale de David Cunningham (en particulier le thème d'ouverture). Quant aux trucages « animatroniques » des frères Gastineau, ils s'avèrent en tous points équivalents à ceux de leurs confrères américains. A signaler d'ailleurs, un effet encore jamais vu : celui de la « bouche » de « Monstre », extrêmement bien faite et soignée. Eviter l'outrance visuelle, le recours à des personnages manichéens (ceux de *Terminus* sont tous « fragiles » à un degré ou un autre), et l'humour facile était un parti courageux. On pourra contester ce choix, mais c'est précisément ce qui fait du film de Pierre William Glenn une tentative intéressante. Il reste à espérer que ce premier effort d'envergure pour introduire la SF dans notre production nationale portera ses fruits, et nous vaudra, à l'avenir, d'autres œuvres de ce type, lesquelles pourront tirer profit des erreurs mais aussi des qualités de celle-ci...





Etes-vous un « cinéophile » ?

Oui, depuis les années 58, j'étais très « Mac-Mahonien », et je le suis resté d'ailleurs. C'est en assistant aux séances du Mac-Mahon, spécialisé dans le cinéma américain, que j'ai connu Bertrand Tavernier, à la fondation pratiquement du Nickel-Odéon. J'allais avec lui visionner des films en Belgique, en Hollande, en GB, etc., lors de voyages organisés par cette association. Je pense que ce type de travail de promotion devrait être fait pour la SF, aujourd'hui. Le genre policier est reconnu en France, mais pas vraiment la SF, et encore moins des écrivains comme Robert Heinlein. J'avais donné le livre de Sturgeon « Cristal qui songe » à François Truffaut, pour qu'il l'adapte, mais le projet n'a pas abouti...

Comment définissez-vous le rôle du chef opérateur ?

Pour moi, ce technicien est l'œil du metteur en scène. Nous sommes des « miroirs magiques » : il faut une disponibilité totale au service de l'imaginaire de quelqu'un d'autre, dans laquelle on risque de se perdre. J'ai toujours considéré le rôle du chef opérateur comme celui d'un acteur. Je « jouais » quelque chose qui devait satisfaire un autre, pas moi. C'est une manière de ne pas penser à soi, de ne pas parler de soi.

Vous avez retrouvé ce même type de rapport avec Jean-Claude Vico pour *Terminus* ?

Oui, j'ai aussi demandé beaucoup plus de choses que l'on ne m'en avait jamais demandé. Les lumières noires, la macro-photo, etc. Les trucages ont été faits en direct. Il n'y a rien qui soit dessiné ou peint sur la pellicule. Ainsi, toutes les télévisions dans la cabine sont envoyées en direct. L'opérateur a eu des scènes d'action difficiles, de même que certains extérieurs. Toutes les choses sont très interprétées par l'image. C'est de la lumière un peu comme les films de Technicolor : tout est très saturé, avec des couleurs très chaudes, très froides, avec des dominantes très accentuées. Je trouve que mon chef opérateur a fait des choses étonnantes. Bien sûr, certains diront que je lui ai maché le travail, ce qui est faux. La différence, simplement, c'est que je lui ai parlé dans un langage d'opérateur et non de réalisateur.

Vous êtes un réalisateur... ceinture noire de karaté ?

En effet, et d'Eikido. J'ai été ceinture marron de judo également. J'ai, depuis 20 ans, beaucoup pratiqué les arts martiaux. Ce qui m'a permis de conserver mon équilibre...

Les arts martiaux sont une manière de réflexion dans le sport ?

Oui. Ce qui est intéressant, c'est qu'on peut vieillir avec les arts martiaux. Avec le sport, c'est difficile. Ainsi, je ne peux plus pratiquer le sport de compétition et battre quelqu'un qui a 22 ans. En revanche, il y a toute une idée avec les arts martiaux — idée qui est dans le film, d'ailleurs — de quête de soi-même. Curieusement, la connaissance des arts martiaux m'a beaucoup plus aidée dans le cinéma que celle de la technique ! J'ai une manière de me concentrer immédiatement sur les films, les prises de vues. L'art martial tend à vous transporter dans la tête de l'autre. C'est une idée qui m'a sûrement énormément aidée dans la mesure où j'ai essayé de le faire avec les acteurs. J'ai pu tourner des films — celui de Losey, par exemple, *Mr. Klein* — où le cadre était une chose absolument impossible, où j'avais 15, 20, 30 positions de caméra ! Delon aurait pu faire n'importe quoi, je l'avais, il était avec moi ! C'est une manière de penser, d'anticiper sur les déplacements des interprètes. Il faut regarder comment les gens sont faits pour pouvoir « fonctionner » avec eux. Johnny quand je l'ai rencontré, il y a deux ans, je l'ai regardé, vu comment il bougeait, etc. Pour moi, c'est fondamental. Je sais comment les gens réfléchissent, la façon dont ils se comportent...

Vous tenez souvent la caméra vous-même ?

Oui. Il y a un rapport avec les comédiens au cadre particulièrement intéressant. J'ai une équipe vraiment disponible pour ça : tout le monde connaît le travail de l'autre. Le chef opérateur peut être cadreur, etc. On était très peu pour tourner ce film.

Une équipe de jeunes ?

Oui, entre 26 et 35 ans. Cette aventure a été menée par des jeunes. Avec lesquels j'ai l'habitude de travailler. Le chef opérateur est ainsi avec moi depuis 13 ans. Comme j'ai fait beaucoup de films (environ 50), j'ai pu constituer une sorte d'équipe de « studio » à l'américaine, mais travaillant dans un cinéma d'auteur, ce qui en fait toute l'originalité. Les techniciens sont des gens dont on ne parle pas en général, mais sans eux, je ne faisais pas le film. Sur les grosses équipes, il y a une déperdition d'énergie énorme que nous, nous ne connaissons pas. Au contraire, les gens qui travaillaient avec nous se sont démultipliés...

Vous avez été chef opérateur sur *La mort en direct* et *Le prix du danger*, deux films de SF français. Ce furent des expériences enrichissantes ?

Dans *La mort en direct*, j'ai manipulé la steadicam. C'était la

première fois qu'on avait ça. Il y a des gens qui sont spécialisés dans cette technique, mais moi je me suis entraîné. J'ai surtout eu recours à ce procédé pour *Le coup de torchon*, toujours de Bertrand Tavernier. C'était la première fois, à ma connaissance, où un film entier était fait à la steadicam en son direct. Nous étions deux, et il a fallu s'entraîner assez dur ! *La mort en direct* est sans doute l'un des meilleurs films que j'ai fait en temps que chef opérateur. C'est une œuvre que j'adore, parce que le sujet est traité de manière très belle. Il y a un sens du lyrisme formidable chez Tavernier. Je n'en dirais pas autant du *Prix du danger*, que je trouve détestable. Quand on dénonce les mass-média et l'utilisation du « sang », on ne devrait pas tourner une œuvre de cette façon, avec des gens qui s'écraient en gros plan, etc. Le scénario — la nouvelle de Sheckley — m'intéressait bien évidemment, et, à cette époque, je m'efforçais d'aider Gérard Lanvin. J'avais fait son premier film, *Extérieur nuit*, et c'est un peu pour lui que je me suis engagé dans *Le prix du danger*. Je l'avais « promu », et c'était logique que je me lance dans l'aventure à ses côtés.

Une chose m'a un peu gêné dans le film, à certains moments : la post-synchronisation. Il n'a pas été entièrement tourné en son direct ?

Si. Mais on s'est heurté à un problème, qui représente un tour de force, à savoir : conformer une version anglaise et une version française. Il y a donc deux films. Cependant, tous les acteurs parlent français, puis anglais (phonétiquement pour certains). Quand c'était Karen Allen, elle avait un français tout à fait acceptable, mais le petit garçon parlait en français phonétique, il a donc fallu le doubler. Le synchronisme était parfait, mais il y a trois plans dans la VF où j'ai gardé la version anglaise parce que l'actrice était meilleure — au début du film, dans la prison — et là, je l'ai doublée. J'ai gardé sur ses lèvres ce qu'elle dit en anglais. Comme le film est très synchro, pas seulement à l'image mais à la perforation près (on a passé un mois à la synchro alors que l'on ne prend que trois jours généralement), ces trois plans se remarquent. Mais il y a souvent des décalages volontaires de « grosseurs » du son : les acteurs sont très petits sur l'image et j'amplifie leur voix, ce qui crée une gêne chez le spectateur non habitué à cela. Les gens pensent parfois que le son n'est pas « synchro » pour cette raison, alors que c'est au contraire tout à fait volontaire et participe du dépaysement que je souhaitais donner. Pour moi, c'est un film très expression-

niste, tout est significatif : chaque image veut dire quelque chose. J'ai beaucoup travaillé, pendant trois ans, sur cet aspect de *Terminus*.

La voix « off » qui raconte le film est-elle celle de Johnny Hallyday ? Son personnage meurt-il à la fin ?

Non, c'est moi qui raconte le film (rires). J'ai écrit une version dans laquelle Karen Allen et Johnny Hallyday mouraient, mais le film a évolué. Pour moi, la « mort » de Johnny n'en est pas vraiment une. Ce type devient immortel dans la manière dont il meurt, et je crois que cela recommence avec les enfants. Il leur a transmis ses émotions et ce qu'il a compris de lui-même. C'est la vieille histoire de Tristan et Yseult : les deux enfants et les deux adultes, c'est la même chose. Il a transmis aux enfants la manière de communication qu'il a acquise lui-même en devenant quelqu'un d'autre. Le personnage de Mancho est, dans mon optique, un personnage « chrétien », qui a besoin de souffrir pour sa rédemption, et qui se connaît en souffrant. Ce n'est pas ma manière d'envisager les choses, mais le personnage est entre lui et moi. Je pense que Johnny, lui, est chrétien, j'ai d'ailleurs pris beaucoup de lui : cette aptitude à souffrir incroyablement pour devenir quelqu'un d'autre. Je l'ai beaucoup observé depuis deux ans : c'est quelqu'un qui renaît constamment de ses cendres s'arrête toujours au bord du gouffre, et qui est un personnage assez fascinant sur sa possibilité de métamorphose.

Son jeu est plutôt sobre...

Oui, mais cela tient à ce qu'il a sorti de lui-même. Je ne pensais pas que cela attendrait ce degré. On parle beaucoup de De Niro, qui avait pris 20 kg pour faire *Raging Bull* : Johnny a accompli la même démarche. Il a beaucoup donné. Il s'est transformé physiquement, intellectuellement. C'est vrai que c'est une star du rock, ce qui n'a rien à voir avec les gens de cinéma. Ces derniers, contrairement à ce que l'on pense, sont des individus disciplinés, qui doivent se lever tôt le matin et se coucher tôt en conséquence. Leurs journées sont très longues... Johnny est très différent de cela. Il n'est pas discipliné du tout. Mais pour ce film, sur un an, il s'est métamorphosé complètement à ma grande surprise. C'est un tour de force insensé. Je pense qu'il veut suivre l'exemple des chanteurs comme Montant, Sinatra ou Dean Martin. Je lui ai toujours parlé de choses qui le passionnaient, comme *A l'est d'Eden*. Je l'ai emmené voir Kazan, et il était comme un enfant. Il avait une disponibilité d'enfant, ce qui fait qu'il peut jouer avec eux, alors que Jürgen Prochnow, qui est un



Le conducteur de Petit Frère (Jürgen Prochnow) défie Manchot (Johnny Hallyday) pour un combat ultime, devant la caméra de Pierre William Glenn. En haut à gauche : Gus (Karen Allen) prisonnière du Commandant (Dominique Valera).

merveilleux acteur de théâtre, avait, lui, des problèmes. C'est difficile de jouer avec les enfants et avec la technique...

Mati n'est pas le fruit d'une première expérience ?

Non. Dans le film, il y a le principe du narcissisme, qui pour moi représente le Mal, et le principe de la communication, que je lui oppose, de façon tout à fait didactique et presque caricaturale. Ce savant essaie de se reproduire depuis le début sans vraiment y arriver. Il y est presque arrivé deux fois : il y a le Docteur et le conducteur de « Petit Frère ». L'original, c'est bien entendu « Sir », l'homme aux cheveux rouges. Mais quand le Docteur et lui communiquent, seul Sir a conscience de tout ça. Depuis le début des temps, Sir essaie de se reproduire. Ainsi,

toutes ces filles qui ont également les cheveux rouges sont des expériences ratées. J'ai beaucoup attribué, dans le film, des éléments du sexe masculin au sexe féminin, et réciproquement. Les histoires de « passage de frontière » sont des choses qui m'intéressent. Au début, j'avais pensé que Mati serait ma fille, Julie, que ce serait plus bizarre, ce type qui essaie de se reproduire, qui n'y arrive pas mais qui crée des femmes.

Mati représenterait l'ultime expérience du savant ?

Oui, au début du film, celui-ci déclare, dans l'interphone, qu'il veut « dix ou 20 Mati... » pour commencer ! » Sir veut donc une idée de clonage parfait à partir de lui-même. Il a besoin naturellement de sang frais sur le terrain, d'où l'idée de la Course...

Certains faits ne sont pas toujours « évidents » dans le film...

En fait, ce que j'ai montré, je ne l'ai pas dit, et ce que j'ai dit, je ne l'ai pas montré ! Tout le principe du film s'adresse donc à une forme de réflexion chez le spectateur...

Terminus n'est assurément pas le « film de poursuites » que certains s'attendaient à trouver...

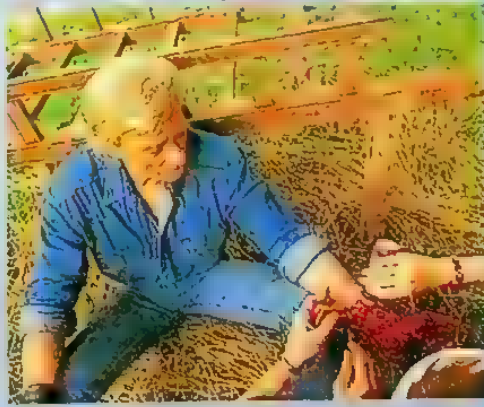
Pas du tout. Pour moi, la part d'imagination du spectateur doit fonctionner entre ce qui est dit et ce qui est vu. Cependant, tout est dans l'image. Ces personnages qui veulent se reproduire, sont des narcisses et deviennent fous leur environnement qui se détraque en est l'expression. Les choses se dérèglent sans qu'apparemment il y ait de raison : la réside le fantastique

Le transport d'embryons est un des points clés du film. Or, ceux-ci ne sont qu'entre aperçus, et seulement à la fin...

Précisément parce que c'est la clef de l'énigme du film. C'est encore une réponse visuelle : on a fait tous les moules du petit garçon. C'est exactement le même avec des déformations. Je montre le camion, mais on ne sait pas ce qu'il fait, ce qu'il transporte. Je ne voulais le révéler qu'à la fin. J'espère que c'est néanmoins assez horrible ! C'est le principe d'*Aliens*. On ne voit pas ce qu'ils font, on en a simplement une idée...

Dans la prison, au début, il y a cette scène de l'allumette. Mati a appris ce « tour » à Gus, or, à aucun moment dans le film on n'évoque leur lien. Toujours ce même principe ?

Comment Johnny (assisté de sa « doublure ») devient Manchot ? « Terminus » est un film très technique : « On ne peut pas imaginer les difficultés rencontrées à ce sujet », déclare le réalisateur. « mais je crois qu'elles ne se voient pas. »





L'ordinateur qui équipe et guide « Monstre » (ci-dessous, reculant les frontières avec fracas !) a été construit et programmé par Mati (Gabriel Damon), un jeune surdoué, félicité par le Docteur (Jürgen Prochnow) et son étrange équipe...



Oui. Le principe du film est celui du rapport entre l'intelligence intuitive et l'intelligence mathématique, analytique. Gus a vu ce truc, et elle essaie de le lui ramener via Manchot : ces deux principes essaient de coïncider. J'ai cependant tourné cette scène avec Mati et Gus. Cela fait partie des choses supprimées au montage. En fait, Gus était dans le même bureau que Mati, il y avait le Docteur au milieu qui lui expliquait la règle du jeu. Mais tout ça alourdissait le film.

A travers le dialogue de Monstre et l'interrogatoire du Commandant, on suppose que Monstre est porteur d'une bombe. Or, il n'en est ultérieurement plus question...

Le camion Monstre, dans cette règle de jeu stupide, transporte une bombe, mais quand il est pris, c'est fini. Le camion est immobilisé lorsqu'on ramène cette boîte qui est en lui, sur le bureau du Commandant. Quand le camion est arrêté, l'intercepteur gagne 1.000 points. Mais précisément, le malentendu commence là pour le Commandant : quand il attribue une réalité à quelque chose de totalement fictif, et que lui fonctionne sur la réalité. C'est pour cela qu'il torture Gus.

Pourquoi avoir voulu exploiter, à quelques centaines de km de distance, deux modes de vie aussi différents que le folklore hongrois et la dépravation de citadins évocant l'univers de Blade Runner ?

Un film de SF ne parle que des possibilités de notre monde. Dans notre monde actuel, il y a bien des pays ou des endroits qui, séparés par de très courtes distances, sont néanmoins totalement opposés. La dépravation de Berlin Ouest ou de certains quartiers de Hambourg m'ont inspiré. C'est moins Blade Runner que ce que j'ai vu dans ces étranges communautés, toutes ces communes « libres ». Les provos d'Amsterdam ont des quartiers entiers faits de bazareries. Et en même temps, à 600 km de là, il y a le Paris-Dakar, où l'on voit la technologie la plus avancée du monde traver-



Un créateur aux multiples facettes dans sa phase la plus active.



ser les pays les plus tristes et les plus pauvres de la Terre. Et l'idée du rapport entre un folklore et la technologie est l'un des aspects qui à mon avis parle à l'imagination. La fuite dans le passé, ce sont les gens qui ne veulent pas voir le monde dans lequel on est. Pour moi, *Terminus* ne parle que de ce que l'on vit actuellement.

Petit-Frère, de par son chargement, est autrement plus important que Monstre, mais il n'est équipé d'aucun ordinateur, simplement laissé à la merci d'un seul homme...

La seule expérience qui soit compréhensible pour « Monsieur », c'est celle-là. Nous nous sommes inspirés, pour le trafic de sang, de ce qui se passe à Haiti et qui, paraît-il, aurait contribué au développement du SIDA. Dans ce pays très pauvre où se situe notre film, il y a ce type qui amène cette caisse, et on ne se rend compte qu'à la fin, quand on réfléchit à ce qu'on a vu, qu'il mettait une caisse plutôt étrange. Mais il a, pour moi, la chose la plus sophistiquée : la possibilité de se fondre dans le paysage. Elle lui suffit.

Ce personnage de « Monsieur », avez-vous souhaité le montrer comme une caricature du représentant de la science ou celui, tyrannique, d'une nation ?

C'est les deux. C'est le Docteur Mabuse : l'idée de prendre le pouvoir sur le monde avec les moyens de la science de maintenant. C'est la vraie référence du film - celle qui ne sera probablement pas faite. *Terminus* est entre Mabuse le joueur et Le testament du Dr. Mabuse, avec des éléments du dernier film de Lang, *Les 1.000 yeux du Dr. Mabuse*, où l'on voyait tous ces écrans de télévision. « Monsieur » est au-dessous de la base secrète Terminus, il a le Pouvoir et observe le monde grâce au satellite. C'est aussi l'idée du savant qui devient fou par sa connaissance, parce qu'il ne la transmet pas.

Selon vous, comment peut-on définir les rapports qui lient le Docteur

à « Monsieur » ?

Quand « Monsieur » s'est reproduit en tant que tel, il y a eu une sorte de faiblesse dans le Docteur qui n'existe pas chez « Monsieur ». C'est le Docteur qui va devenir fou le premier, parce qu'il y a cette idée de la dégradation dans la reproduction. Ce Docteur va vers des sentiments humains : sa créature — l'enfant —, il l'aime comme une chose. Il est beaucoup moins abstrait que « Monsieur » dans la mesure où il travaille dans la biologie. Mais le Docteur ne sait pas qu'il est lui aussi une création...

La difformité dont est affablé « Monsieur » l'a conduit à engager des recherches scientifiques susceptibles des êtres parfaits à l'opposé de ce qu'il est lui-même...

Oui. C'est aussi la quête de l'immortalité.

Quel est le symbole défini par l'assimilation de la lumière et de la chaleur ?

En ce qui concerne la brûlure et la lumière, je sais que ce que l'on apprend, c'est que si on voit la lumière, on ne se brûle pas. Je connais des pratiquants d'arts martiaux qui marchent sur des braises et qui ne se brûlent pas ! L'idée est qu'il ne faut pas avoir peur de se faire mal pour se comprendre. C'est un jeu qui m'amuse. Quand Johnny, lors de la dernière scène, se livre à ce jeu avec l'allumette, il s'est vraiment fait très mal... mais il ne me l'a pas dit. Comme dans le film, il a choisi la lumière sans jamais rien dire. Ce qui s'est passé en Johnny, c'est ce qui s'est passé dans le film. Ce n'est pas cependant ce que je lui avais demandé (rires).

La scène du bras de fer de Johnny avec les gardes est destinée à être une illusion ironique à l'égard de sa main manquante ?

Oui, il y a aussi cet aspect là. C'est une illusion ironique : il n'est pas handicapé. Il fait voir à ces gens qu'il est fort, mais c'est de l'ironie pour moi. Il y a un aspect humoristique qui est fondamental au film. J'ai beaucoup de distance. On ne peut pas faire une histoire folle sans s'amuser. L'idée de la main est un clin d'œil, comme celle du sang avec laquelle la petite fille écrit, ou bien la bouche de Monstre, qui change de couleurs selon son humeur. Elle se teinte quand elle a des émotions, elle qui ne devrait pas en avoir ! Elle a même du rouge aux lèvres quand elle veut séduire ! Il y a aussi une notion de fantastique pur quand on fait vivre des objets, ce que réussit parfaitement Jacques Gastineau. À la fin, Monstre est devenu une entité vivante. La bouche a représenté en particulier un travail de création et de télécommande totalement dément ! Tout est articulé en télécommande. Quand elle parle, c'est synchronisé. On lançait le texte, et les manipulations télécommandées synchronisaient la voix. C'est également synchronisé avec les télévisions. Un travail énorme ! Je pense d'ailleurs que je vais amener les frères

Gastineau aux U.S.A. Ils ont tout construit de leur main, la cabine est entièrement télécommandée : il y a 180 opérations de télécommande différentes ! Je n'ai jamais utilisé tout. Une des forces du film, à mon avis, est de s'arrêter avant certaines choses. J'aurais pu, ainsi, m'étendre davantage sur les cascades, or je préfère montrer des plans très brefs, violents, difficiles à faire, même jamais réalisés auparavant, mais sans trop m'étendre là-dessus...

L'utilisation des enfants, dont le comportement n'est jamais innocent, et leur réunion finale scellées le symbole d'une nouvelle race ? Ce qui constituerait une fin optimiste puisque la fillette est une vraie enfant et le petit garçon un « zombie raté »...

Oui, bien sûr, c'est l'union des principes complémentaires évoqués précédemment. C'est l'éternel recommencement. Tout va recommencer, mais... mieux. Et les deux enfants sont en parfaite symbiose. La communication, c'est-à-dire la transmission du savoir, est possible entre l'intuition et les mathématiques, entre la connaissance mathématique de l'univers et celui-ci. C'est tout le problème des images synthétiques, qui sont une vision mathématique de la réalité et arrivent à la recomposer de plus en plus précisément au fur et à mesure que l'ordinateur obtient des informations. Je crois beaucoup à la possibilité d'une compréhension mathématique intégrant l'intuition, ce qui serait pour moi le savoir supérieur. C'est la réconciliation du verbal et du visuel. Les enfants forment ensemble un principe supérieur : plus rien ne pourra les arrêter ! Pour moi, ce n'est pas une race supérieure, c'est l'humanité. Je ne crois pas en ça d'ailleurs : en la transmission du savoir et en la communication.

La fabrication de cet univers dés-humanisé composé de « clones » justifie-t-elle l'absence totale de scènes sexuelles dans le film ?

Oui. N'importe comment, c'est leur « manque », bien qu'il y ait un élément féminin très important dans l'histoire. Mais c'est sans doute en raison de ce « manque » que « Monsieur » et le Docteur deviennent fous ! Ils ont besoin d'une intuition, mais cela recoupe tous les problèmes du sexe en général qu'ils contournent...

Est-ce par dérision ou par opposition que vous placez ce peuple (les soldats du pays traversé) asservi dans la réalité, dans la même position que ses vainqueurs dans votre film ?

Non. Pour moi ces soldats sont des gens très nobles. Dominique Valera (le Commandant) est un ami, et j'ai une grande tendresse pour le personnage. Ce personnage souffre quand il fait le mal. C'est une grande différence. Valera est un personnage qui tend à la culture, qui a envie d'être cultivé, de comprendre et qui n'a que de la force physique pour s'accomplir. Il y a ce culte de la force avec ces statues,

toute cette espèce d'architecture nazie : ce sont des gens qui n'ont que ça pour se défendre, et je ne les condamne pas. Ils font quelque chose de terrible — ce que je ne montre pas. C'est le problème des nations faibles et des nations fortes. Ce qui peut sembler très évident pour les nations fortes, par exemple jeter des bombes au napalm, et parfaitement condamnable quand certains déposent une bombe dans une valise et tuent 4 personnes. Et Valera parle de ça. « Je lis des bouquins d'art », dit-il, « mais je suis condamné à la violence parce que je n'ai que ça pour m'exprimer ». Il y a des gens condamnés à la violence, les méthodes qu'ils prennent sont les seules à leur portée. Ce qui est très grave. Pour moi, ce sont des gens qui souffrent, et je les montre comme tels.

Pourquoi dans cette course annoncée au départ comme un substitut futuriste au Paris-Dakar n'intervient-il qu'un seul véhicule ?

Parce qu'on mélange les principes de la course de raid et du foot-ball américain : j'ai imaginé un Paris-Dakar dans lequel on essaierait d'empêcher un camion de progresser, ce qui est la règle du jeu. Par contre, le camion a un équipement, il est un peu « aidé ». Dans *Rollerball*, les Américains avaient également mélangé des principes de jeux très différents.

On s'attendait à la fin à des retrouvailles avec Karen Allen...

Moi aussi ! (rires). L'happy-end est avec les enfants.

Pourquoi pas avec elle ?

Mais elle va peut-être guérir, et Johnny ne pas peut-être pas mourir. Pour moi, c'est la part d'imagination. L'action n'est pas bloquée. Il y a un devenir de cette histoire. J'associe ces deux personnages dans l'image, c'est-à-dire qu'au moment où Johnny souffre, il dit qu'il a « gagné », c'est-à-dire qu'il a retrouvé. Cette fille apparaît sur son visage. Il a au moins gagné cette communication-là. Les deux enfants symboliseront la même chose. C'est vrai qu'on était tous malades de la voir partir, Karen : c'est une merveilleuse comédienne, et quelqu'un de fabuleux, vraiment intéressante. Comme toujours aux U.S.A., ce sont des personnes extrêmement modestes, disponibles.

Avant qu'Anne François accepte de produire le film, avez-vous tenté d'autres démarches ?

Oui. Le film était d'ailleurs écrit pour quelqu'un d'autre. J'ai racheté les droits. Anne François est la seule qui ait donné de l'envergure à ce projet, sinon il se serait resté aux oubliettes. Elle a une part de création effective dans le film. Par exemple, c'est elle qui a trouvé le petit garçon. Elle a modifié aussi inconsciemment le scénario. Au départ, je pensais à deux types, dans le camion principal. Le film est devenu intéressant quand j'ai compris qu'il fallait une femme, et



une femme qui se perpétue avec une petite fille. Anne-François a une part beaucoup plus importante quant au fond, dans l'évolution de la trame. La différence entre elle et moi est qu'elle n'aime pas le sang, alors que c'est pour moi le symbole de purification...

Cet aspect est assez discret...

Il y a tout de même la main écrasée de Johnny, Karen Allen pleine de sang, les tortures sur les gens, etc... Mais tout cela ne se sent pas...

Vous avez eu une collaboration efficace des techniciens hongrois ?

Formidable ! Ce sont de très grands techniciens, disponibles, très fiers et très... français ! Très autonomes, très débrouillards. La Hongrie est pour moi la France des pays de l'Est. On n'aurait pas pu tourner sur les autoroutes d'un pays occidental or on a pu le faire là-bas. Le décorateur Trauner, qui a vu le film, a été très étonné par les possibilités offertes par les constructeurs hongrois. Ils ont fait tous les décors de *Terminus* : le Q.G. de Valera, l'infirmerie, la cour, la prison, etc. Il n'y a que la station Terminus qui a été faite aux studios de la Bavaria, en Allemagne. □■

Propos recueillis par Alain Schlockoff le 16 janvier 1987

FICHE TECHNIQUE

France/Allemagne, 1986. Production : Cat Production/Les Films du Cheval de Fer/Intal Groupe/CBL Films/Films A2. Réal. : Pierre William Glenn. Prod. ex. : Anne François. Scén. : Pierre William Glenn, Patrice Duvic, d'après une idée originale d'Alain Gillot. Phot. : Jean-Claude Vicquery. Mont. : Thierry Derocles. Mus. : Daniel Petitjean. Son. : Michel Desrois. Déc. : Alain Chailier. Cascades : Michel Norman. Maq. : Muriel Bauwens. Cost. : Jacqueline Moreau. Cam. : Alain Choquet. Ass. réal. : Patrick Halpino. Réal. 2^e équipe : Patrick Taulère. Concepteurs effets spéciaux : Animatron G. Conseiller artistique : Alain Chailier. Cascades : Michel Norman. Conseiller technique combat : Georges Zuga. Eclairages lasers : Light and Sound Design (Londres). Images de synthèse : Thomson Digital Image. Effet spéciaux optiques : Films Michel François. Equipe hongroise : Effets spéciaux : Gabor Budahazi, Ferenc Habelter, Gabor Csakovics. Ass. réal. : Attila Monos. Avec la participation technique de Hungaro Film/Mafilm. Equipe allemande : Production Marita Coustet. Déc. : Hans Caillling. Les décors et effets spéciaux sur plateau ont été tournés aux Studios Bavaria à Munich. Int. : Johnny Hallyday (Manchot), Karen Allen (Gus), Jürgen Prochnow (le Docteur, Monsieur et le Chauffeur Petit Frère), Julie Glenn (Princesse), Gabriel Damon (Mat), Dominique Valera (le Commandant), Dieter Shidor (Wecks), Janos Kulka (l'homme aux lunettes noires), Jean-Luc Montana, Ray Montana, Bruno Chiarochi (les mercenaires), Louise Vincent (la voix de Monstre). Dist. en France : A.A.A./Revcom. 110 mn. Fujicolor. Dolby Stéréo.

LABYR



INTHE



LABYRINTHE

Jim Henson : « le labyrinthe est un voyage à travers une réalité aussi déconcertante que la vie même »

par Alain Schlockoff

Labyrinth semble avoir été conçu principalement pour mettre en scène les Muppets, ou en tout cas des personnages animés, des marionnettes. Qu'en est-il en réalité ?

Nous voulions faire un film avec des personnages animés en effet, mais surtout différent de *Dark Crystal*. *Dark Crystal* était une épopée (1) ; nous pensions à un film plus intimiste, qui mette en valeur la personnalité, les relations entre les personnages, un film léger, une comédie avec de la musique et de vrais acteurs. C'est de la combinaison de tous ces éléments qu'est né *Labyrinth*.

Le fait de mélanger des personnages animés, des créatures et des acteurs en chair et en os a dû poser de nouveaux problèmes, d'autant plus que vous aviez une vedette dans la distribution...

J'avais prévenu David et Jennifer, dès le début, qu'il leur faudrait être très patients ! Qu'il leur arriverait certainement d'être au point dès le premier ou le deuxième jour de tournage, mais de devoir attendre que les créatures le soient aussi, ce qui pouvait prendre dix, douze, voire quinze jours. Mais c'est là qu'on reconnaît de grands professionnels ; David et Jennifer ont été parfaits. Ils ont refait certaines scènes un nombre incalculable de fois. Cela dit, on aurait tort de dramatiser la complexité de la tâche qui consiste à diriger des comédiens en plus d'une armada d'animateurs ; en fait, la présence des acteurs ajoutait à la crédibilité des créatures. C'est la raison de leur présence. Si le public arrive à croire aux personnages réels, alors il y a d'autant plus de chances qu'ils croient vraiment qu'ils ont affaire à des personnages vivants, qui marchent, parlent, et sont dotés d'une réelle existence. Ce sont d'ailleurs des choses que nos personnages sont en mesure de faire : marcher, parler... Lorsque nous avons mis au point le personnage de Hoggle, qui était très compliqué — il faut quatre personnes pour l'animer ; son visage est entièrement télécommandé... —, la première scène que nous avons filmée, nous l'avons projetée aux spectateurs d'une salle de cinéma auxquels nous

Après vous avoir proposé une étude sur la réalisation de *Labyrinth* (voir avant-dernier numéro), où furent évoqués, entre autres, la naissance du projet, la conception des personnages, les diverses techniques utilisées et les moments forts de l'œuvre, nous souhaitions rencontrer Jim Henson à nouveau, pour en savoir davantage. Plusieurs questions restaient à poser en effet. Jim Henson, avec sa dextérité coutumière, a animé devant nous — pour les besoins d'une émission TV — l'un des personnages les plus pittoresques de *Labyrinth* (le belliqueux mais audacieux Sir Didymus !), puis il nous a confié être plutôt satisfait du film, mais inquiet quant à l'avenir des superproductions fantastiques. Il envisage pour sa part, d'orienter désormais sa compagnie new-yorkaise vers les petits budgets...



Jim Henson, David Bowie et George Lucas.

n'avons posé qu'une seule question : « Pouvez-vous croire que ce personnage parle vraiment ? ». C'est tout ce qui importe

C'est donc la raison qui vous a fait choisir David Bowie pour le personnage du roi des Goblins. Car autrement vous auriez pu utiliser une créature animée ?

J'avais envie de placer deux personnages en chair et en os au milieu de toutes ces créatures artificielles, et David Bowie incarne un certain monde mature, avec sa sexualité, ses menaces, autant de choses qui caractérisent le monde des adultes. Comme par ailleurs nous savions depuis le début qu'il fallait qu'il chante, puisque nous avions pensé qu'il serait amusant d'introduire de la musique rock dans un film fantastique, le choix était facile : David est l'un des meilleurs, sinon le meilleur chanteur/acteur du moment, et il offrait l'avantage de pouvoir être à la fois séduisant et menaçant, inquiétant...

Pourtant le film n'est pas une comédie musicale. On aurait très bien pu imagi-

ner que David Bowie chante, en voix off sans pour autant le voir chanter sur l'écran... Sa prestation n'est d'ailleurs pas chorégraphiée, par exemple.

Il y a un semblant de chorégraphie, pas très élaborée, certes, mais la chorégraphie n'est pas absente de ses numéros musicaux. Nous ne voulons pas faire un vrai film musical, mais seulement mettre quelques chansons ça et là dans le film. C'était notre idée depuis le début. J'adore les comédies musicales, le fait d'injecter de la musique dans le film me plaisait, à condition que les chansons soient en situation, qu'elles soient justifiées. Nous avions déjà fait plusieurs films musicaux, comme *The Great Muppet Caper* et de nombreux téléfilms. Ce qui me plaît surtout dans les numéros musicaux, c'est qu'ils permettent un plus grand lyrisme.

David Bowie a écrit les chansons, mais pas la musique du film...

Non, la musique est signée Trevor Jones mais elle a été composée à partir de la mélodie des chansons de David. Il fallait qu'elles se fondent dans une harmonie générale et je suis très satisfait du résultat ; il y a une véritable fusion entre les deux, les chansons, auxquelles nous

n'avons pas touché, et la musique de fond, qui les accompagne et les met en valeur... Trevor a travaillé au synthétiseur pour isoler les différents instruments employés par David et les prolonger en quelque sorte pour accompagner les images.

Comment avez-vous collaboré avec le scénariste, Terry Jones ?

Nous avons travaillé six ou huit mois sur l'histoire, Brian Froud, Dennis Lee, qui est un poète canadien, et moi-même, et c'est ce traitement que nous avons confié à Terry Jones pour qu'il en tire un scénario susceptible d'être mis en images. Il a apporté des changements importants à ce que nous avions fait — pour notre plus grand bien à tous, je m'empresse de le dire ! Mais tout en travaillant avec lui sur le scénario, Brian s'amusait à dessiner des personnages pour lui montrer ce qu'il voulait dire, et beaucoup de personnages sont sortis des croquis de Brian. J'aime beaucoup ce que fait Terry, non seulement avec les Monty Python, mais aussi par ail-

(1) : Voir notre numéro spécial (32) consacré à *Dark Crystal*.



Ludo, émergeant de la cite des lutins. De style médiéval, elle a été édifiée aux studios d'Elstree sur le plus vaste plateau d'Europe.

leurs : il a écrit plusieurs livres pour enfants qui sont de véritables petits bijoux. Il a un sens étonnant du fantastique, il est très créatif dans ce domaine, et puis il connaît aussi très bien le moyen âge. C'est un spécialiste de Chaucer, et de surcroît il a un inépuisable sens de l'humour

Pourquoi n'avez-vous pas fait appel à Frank Oz, comme pour *Dark Crystal* ?

Frank était déjà pris par *La Petite boutique des horreurs*. Il a un tout petit peu collaboré à *Labyrinth*, mais il n'avait vraiment pas le temps de faire grand-chose. C'est lui qui fait fonctionner le vieux sage. Il travaille toujours avec nous. Pour répondre à une question qu'on m'a souvent posée, si nous étions tous deux co-réalisateurs de *Dark Crystal*, c'est que nous animions aussi tous les deux les personnages. C'était très compliqué : je manipulais deux personnages et lui aussi et nous n'étions pas trop de deux metteurs en scène à pouvoir jeter un regard extérieur sur la manche des choses. Quand je manipulais les personnages, c'était Frank qui dirigeait, et vice-versa. Nous travaillons depuis tellement longtemps ensemble que nous sommes pratiquement interchangeables. Nous nous complétons parfaitement, chacun de nous sait ce que pense l'autre...

Mais vous ne manipulez aucun des personnages dans *Labyrinth* ?

Non, j'ai pensé qu'il valait mieux que je me cantonne à la mise en scène. J'ai

laissé faire les animateurs.

Comment avez-vous choisi Jennifer Connelly, et comment expliquez-vous le fait que son personnage dans le film n'apparaisse pas d'emblée comme très sympathique ?

Mais je la trouve très sympathique, moi ! C'est vrai qu'au début, elle délaisse son frère car c'est une gamine trop gâtée, mais à la fin du film elle comprend qu'elle est responsable de sa propre vie, de ce qui lui arrivera dans l'exis-

tence. Nous avons besoin d'un personnage évolutif. Nous avons auditionné plus d'une centaine de filles avant de la choisir, mais nous nous sommes tout de suite rendus compte que c'était l'actrice qu'il nous fallait. C'est une fille formidable, très intelligente, et elle est bourrée de talent. Je crois que c'est une grande actrice. Elle n'avait que quatorze ans quand nous avons fait le film. C'est presque une femme, maintenant, mais à l'époque, c'était vraiment une enfant. Et pourtant, elle avait déjà des réactions d'adulte.



« Je voulais une jeune fille au seuil de la maturité, qui ait encore une part d'enfance en elle... »

Vous avez choisi pour frère de Sarah un bébé et non un gamin de 4 ou 5 ans par exemple : était-ce pour mieux mettre en valeur l'instinct maternel de l'adolescente ?

Pour la petite histoire, le bébé du film est le fils de Brian Froud, et sa mère, Wendy, est l'une de nos collaboratrices ! Elle avait d'ailleurs un rôle majeur dans *Dark Crystal* : c'est elle qui a sculpté les deux petits héros du film. Mais pour en revenir à votre question, plus que l'instinct maternel, ce que nous voulions mettre en évidence dans le film, c'est qu'il y a un moment où il faut se rendre compte qu'on n'est pas tout seul dans la vie, on est responsable des autres et pas seulement égoïstement de sa petite personne. Les pensées des enfants sont entièrement dirigées vers eux-mêmes ; l'adolescence est marquée par la prise de conscience des autres. C'est le moment où l'on commence à penser aux autres. C'est l'un des thèmes du film, la prise de conscience de ses responsabilités.

Vous avez déclaré que ce qui vous passionnait, c'étaient les choses qui n'avaient encore jamais été faites. Y a-t-il dans le film des techniques nouvelles, des effets spéciaux inédits ?

Il y a beaucoup de petites choses nouvelles, mais rien de vraiment révolutionnaire. Techniquement, tout film marque une étape, un pas en avant, bien sûr. Dans *Dark Crystal*, la plupart des personnages étaient animés au moyen de câbles alors que dans *Labyrinth* ils sont presque tous télécommandés. C'est meilleur pour l'interprétation, pour le tournage... le personnage est plus libre de ses mouvements, il n'est relié à rien. Sinon, la scène des Fireys, les amusants « arracheurs de tête », était très complexe à réaliser : il y avait trois ou quatre animateurs par personnage, lesquels étaient habillés en noir, nous avons filmé cette séquence devant un fond noir, puis utilisé le matte, mais cela nous a posé des problèmes. Nous tournions avec un « split-matte » et nous ne nous sommes rendus compte que quatre mois après les prises de vues qu'il y avait un problème à ce niveau. Nous avons dû rotoscoper tout ce passage, ce qui est un processus très compliqué. Mais j'aimais tellement le rythme de la séquence que je tenais à la conserver. L'action, les personnages de cette scène sont bons, pas les effets spéciaux optiques hélas...

« Ce projet m'apparaissait aussi sympathique qu'amusant » (David Bowie).



David Bowie, entouré de ses sujets...

Qu'est-ce qui coûte le plus cher dans un film comme *Labyrinth* ?

Je ne sais pas précisément... Les créatures coûtent certainement très cher, mais je serais bien incapable de vous dire exactement combien. Les décors aussi... Le tournage est un des postes importants du budget. Nous avons travaillé presque uniquement en studio et ça revient très cher. Nous avons eu cinq mois de tournage... C'est très long. Mais je crois que tous les grands films fantastiques qui font appel à une quantité importante de travail de post-production coûtent presque aussi cher, autour de 20 ou 25 millions de dollars. *Labyrinth* aura coûté 25 millions de dollars... Il est malheureusement presque impossible de faire un grand film pour un coût plus réduit. Le cinéma est de plus en plus onéreux, et on a de plus en plus de mal à garantir le remboursement des frais.

Quelle est la réaction du public à l'étranger ?

Labyrinth a obtenu beaucoup de succès au Japon. Il vient de sortir en Allemagne et aux Pays-Bas... Il marche très bien en Angleterre, mais la réaction est très différente selon les pays. Je suis très déçu des recettes aux Etats-Unis. Je crois que cela vient surtout du fait que le film a été présenté au début de l'été aux Etats-Unis, à un moment où, en trois semaines, 21 films importants sont sortis successivement. Ça faisait beaucoup de films en même temps, et certains étaient de très grosses productions. Nous avons été noyés dans la masse.

Cela dit, si le public avait absolument tenu à aller le voir...

Pouvez-vous définir le public visé ?

Je crois que c'est un film pour tous publics, les enfants et les adultes. C'est un film d'adultes par de nombreux aspects, mais je crois qu'il est fait aussi pour les enfants. Peut-être pas les plus petits, mais à partir de sept ou huit ans, ils doivent y prendre un grand plaisir. Ça a joué contre le film, aux Etats-Unis : les gens ont cru que c'était un film pour enfants. Et puis le personnage principal est une jeune fille, alors qu'aux U.S.A. tous les films qui marchent ont des garçons pour héros... (Rires.) Quand un garçon et une fille veulent aller voir deux films différents, ils finissent toujours par aller voir celui que préfère le garçon. Ce n'est peut-être pas étranger à l'insuccès relatif du film.

Dans ce film « tout public », on trouve néanmoins des éléments résolument tournés vers le monde des adultes ?

Je crois que ce que vous pensez être plutôt destiné aux adultes marche en réalité très bien sur les enfants ! L'un n'exclut pas l'autre. Je me suis toujours adressé aux deux publics - à tous les publics, en fait, car quelle est la frontière entre les spectateurs adultes et les enfants ? Tous les enfants seront adultes un jour, ils ne perdent pas leur fraîcheur d'un seul coup.

La séquence du marécage est plutôt bizarre ! Elle a des allures de provocation...

C'est une séquence qui plaît beaucoup aux petits garçons, ça les amuse énormément. J'étais à la « Première » du film à Londres, et le Prince Charles a bien ri ! (Rires.) Je suis très fier de cette scène.

De quelle façon George Lucas a-t-il travaillé sur ce film ?

Il a beaucoup travaillé sur le script, sur l'histoire. Il a veillé à ce qu'elle soit constamment intéressante, à ce qu'il se passe toujours quelque chose. Il s'est intéressé à l'intrigue d'un point de vue technique, mais il n'a pas du tout participé au tournage. Il est revenu pour le montage définitif. C'est un très bon monteur, et il a particulièrement veillé au rythme. Il privilégie l'action avant tout. Ce que je préfère, dans un film, c'est le tournage, alors qu'il aime surtout monter.

Y a-t-il un rapport quelconque entre lui et le fait que vous ayez pris Gary Kartz pour *Dark Crystal* ?

J'ai rencontré Gary et George en même temps, alors que nous travaillions sur *Le retour du Jedi* (l'animation du Yoda). Nous leur avons apporté notre assistance. Wendy Froud travaillait pour Gary, qui produisait le film. Elle était avec lui depuis trois ou quatre mois. Ensuite, j'ai fait appel à Gary pour produire *Dark Crystal* et nous avons demandé à George de se joindre à nous. Le projet l'intéressait, il était disponible, il venait en fait de prendre quelques années de repos et il avait envie de se remettre à la production, alors... C'est seulement après qu'il a entrepris *Howard the Duck*.

La morale de *Labyrinth* porte tout entière sur le fait qu'il ne faut pas être esclave de



ses rêves, et pourtant à la fin les personnages de rêve deviennent réalité...

Je ne suis pas sûr que ce soit vraiment le message du film. L'héroïne vit en permanence dans un monde imaginaire et fantastique. Les rêves revêtent une grande importance pour elle. *Le Magicien d'Oz* est une histoire qui compte beaucoup dans sa vie. Lorsqu'elle pénètre dans le monde du rêve, qui constitue la totalité du film, elle joue un rôle qui fait écho à ses sentiments vis-à-vis du monde. A la fin, quand elle émerge du rêve, du fantasme, elle entreprend de renoncer à ces bribes de son enfance et en revenant, ce que les personnages disent c'est tout simplement : « Nous sommes là, nous faisons partie de toi, tous autant que nous sommes. » Il ne faut pas renoncer à ses rêves parce qu'on grandit ; ils feront partie de nous toute la vie...

Le labyrinthe apparaît comme une conception symbolique de la vie...

Quand on pense « labyrinthe », on pense presque automatiquement à Thésée et au Minotaure, mais normalement, le labyrinthe est effectivement une représentation symbolique de la vie et cela depuis des temps très reculés, bien avant l'ère chrétienne. Entrer dans un labyrinthe est une vision métaphorique de la traversée de l'existence. L'église a fait un grand usage de labyrinthes de toutes sortes. C'est bien ce qui se passe dans le film : en une soirée, la jeune fille aura subitement grandi, évolué. Le film marque une étape décisive de sa vie, dans le sens de la compréhension du fait qu'il faut être responsable de son existence.

Vos projets ?

Labyrinth est maintenant terminé depuis un an et demi, et nous avons entrepris plusieurs nouveaux films. Certains en sont au stade du scénario. Je viens de mettre la dernière main à quelques projets de télévision. Nous avons préparé une émission spéciale pour Noël qui vient de passer, ces jours-ci, aux Etats-Unis. J'ai réalisé le « pilote » pour la NBC d'une nouvelle série de contes de fées pour adultes. Et puis nous faisons périodiquement revivre les *Muppets*. Nous avons même un projet de nouveau long métrage pour eux...

Avez-vous d'autres projets de longs métrages en dehors de celui avec les Muppets ?

Oui, mais de très petits budgets. Je ne me sens pas la disposition requise pour entreprendre un autre film à gros budget pour l'instant. Ça représente trop de travail.

Si l'on compare *Labyrinth* et *Dark Crystal*, lequel avait le plus gros budget ?

C'était à peu près la même chose. Pour moi, *Labyrinth* est un film plus réussi que *Dark Crystal*. Dans *Dark Crystal*, nous n'avions obtenu que 80 % des effets auxquels nous souhaitions parvenir, alors qu'avec *Labyrinth* nous avons fait le film que nous voulions.

Quels sont donc pour vous les points faibles de *Dark Crystal* ?

Les deux personnages principaux, peut-être. Parce que nous avons choisi l'histoire en fonction d'eux. C'était une



Sarah (Jennifer Connelly) dans la salle de bal, le décor le plus romantique du film.

décision que j'avais prise dès le début, et ils étaient très difficiles à animer si l'on voulait obtenir un jeu parfait, à trois dimensions. Leur donner des expressions extrêmes les aurait par trop déformés. Ils étaient plutôt séduisants et ça leur aurait donné des expressions grimaçantes. Ça réduisait d'autant leurs possibilités. Alors que dans *Labyrinth*, on ne peut pas dire que les personnages soient à proprement parler séduisants. Les faciès caricaturaux comme ceux-là permettent une bien plus grande gamme d'expressions. Et nous étions aidés par la présence du personnage humain central, qui servait de pivot.

Votre personnage préféré dans *Labyrinth* ?

Je les aime tous autant, vraiment. J'ai peut-être un petit faible pour Hoggle, dans la mesure où c'est mon fils qui lui prête sa voix dans la version anglaise, mais enfin... Ludo n'est pas mal non plus, avec ses allures de gros nounours, et Ron Muech est un manipulateur tellement doué.

Parlez-nous de votre fils...

Brian a 23 ans. Il a commencé à travailler avec moi sur *The Great Muppet Caper*. Il nous aidait aux marionnettes. Depuis, il a collaboré à quantité de films : il a fait Jack Pumpkinhead dans *Return to Oz*, l'un des rennes de *Santa Claus* (!), etc. Mais ce que je tenais à dire surtout, c'est que pour aussi compliqué que puisse être le travail sur un film comme *Labyrinth*, au cœur de chacun des personnages, il y a un anima-

Le « philosophe » du *Labyrinth*...



teur doué d'un immense talent. Nous veillons à ne jamais nous laisser emporter par la technologie. Les techniques comme la télécommande ne sont là que pour mettre en valeur le jeu des manipulateurs. Il faut beaucoup de talent pour arriver à faire croire à la vie de ces personnages animés !

Quelle est la structure de votre compagnie ?

Nous avons l'habitude d'engager les gens pour la durée d'un film. Sans cela, nous avons une équipe de décorateurs et de sculpteurs permanents, qui travaillent essentiellement sur des projets télévisés. Plus, évidemment, le personnel administratif, tout cela à New York.

Lorsque vous déclarez que vous réaliserez désormais des films moins chers, cela inclut-il le fait de continuer à tourner des films mêlant les personnages animés et les acteurs en chair et en os ?

Oui. Les gens coûtent ordinairement bien moins chers que les créatures ! (Rires.)

Avez-vous vu *Return to Oz*, et qu'en avez-vous pensé ?

Que vous dire ? Les critiques ont descendu le film aux Etats-Unis. Je ne pense pas que c'était une réussite totale, mais il ne méritait certainement pas d'être aussi malmené qu'il l'a été. C'était un film plutôt triste, ce qui est pour le moins étrange pour ce genre de film. Mais il n'y a que peu de films fantastiques qui aient véritablement marché aux Etats-Unis, ces deux dernières années, alors... *Return to Oz*, *Dune*, *Legend*, aucun n'a marché. L'espère que la tendance va bientôt s'inverser, faute de quoi nous ne pourrions plus faire de films fantastiques.

Il semblerait donc qu'au moment où les effets spéciaux arrivent à un état de perfection qu'ils n'avaient jamais connu, le goût du public évolue dans une direction opposée...

On dirait, en effet. Mais c'est difficile à affirmer. On ne sait jamais ce que le public attend au juste. Par ailleurs, aucun de ces films n'était véritablement très bon. On aurait pu faire mieux à bien des égards. Comment dire si l'échec vient du film ou des spectateurs ?

Mais quand vous faites un film comme *Labyrinth*, vous pensez bien au public ?

On fait avant tout le film qu'on a envie de faire, en espérant qu'il plaira au public. □■

info-jeux

MAGAZINE

AVENTURES & LOISIRS

La Passion des Jeux de Rôle

GRAND JEU :
Gagnez
un PC 1512 AMSTRAD

Scénarios :
BUSHIDO
L'APPEL DE CTHULHU
DONJONS & DRAGONS

BLUE VELVET

U.S.A. 1986. Un film de David Lynch. ● **Scénario** : David Lynch. ● **Directeur de la photographie** : Frederick Roth. ● **Décor** : Patricia Norris. ● **Musique** : Angelo Badalamenti. ● **Production** : De Laurentiis Entertainment. ● **Distributeur** : A.M.L.F. ● **Durée** : 120 min. ● **Sortie** : le 21 janvier 1987 à Paris.

INTERPRÈTES : Kyle MacLachlan (Jeffrey Beaumont), Isabella Rossellini (Dorothy Vallens), Dennis Hopper (Frank Booth), Laura Dern (Sandy Williams), Hope Lange (Mrs Williams), Dean Stockwell (Ben), George Dickerson (le détective Williams).

L'HISTOIRE : « Lumberton, une paisible bourgade américaine. Monsieur Beaumont arrose sa pelouse, vacille et s'écroule. Sur le chemin de l'hôpital, son fils, Jeffrey, découvre dans un pré une oreille humaine. La police enquête. Jeffrey aussi. Son premier indice, Dorothy Vallens, une séduisante chanteuse, soupçonnée d'avoir fait disparaître son mari... Pousse par la curiosité, Jeffrey plonge dans un monde de plaisirs, de violences, de chantage et de mystère... »

L'ÉCRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : *Blue Velvet* est, pour David Lynch, « une histoire de voisinage », comme *Eraserhead*, mais dans un environnement différent. Les protagonistes y ont peu de rapports avec le monde extérieur. Ils évoluent dans un milieu provincial confiné, et ils ont surtout des problèmes d'ordre personnel. *Blue Velvet* est moins confidentiel que *Eraserhead*. Il se situe davantage au niveau des apparences. Il bénéficie d'une intrigue plus riche, d'ordre policier, qui lui permet de s'adresser à un public sensiblement plus vaste. « *Blue Velvet* », déclare Lynch, « s'est construit à partir de trois éléments : le disque de Bobby Vinton qui lui donne son titre et qui constitue le leitmotiv du film, un vieux fantasme voyeuriste qui me hantait depuis longtemps (j'ai toujours rêvé de me glisser dans la chambre d'une fille pour l'observer en secret pendant toute une nuit), et l'image d'une oreille coupée au milieu d'un pré. Les premiers plans du film décrivent une petite ville américaine qui respire le bonheur et la quiétude. Ce sont des images quasi-enfantesques. On y voit un ciel bleu immaculé, une clôture blanche, un parterre de roses, un homme — le père de Jeffrey — qui arrose sa pelouse. Et soudain, cet homme s'écroule, victime d'une hémorragie cérébrale. Dans la maison, sa femme regarde un film policier. Au pied du père foudroyé, des insectes grouillent par centaines. En quelques instants, nous avons traversé les apparences et sommes dans le chaos et la violence. L'action peut commencer... »

David Lynch a rencontré en Isabella Rossellini une « actrice d'un courage exceptionnel, qui s'est totalement investie dans le personnage de Dorothy. A Hollywood, les acteurs hésitent souvent à prendre des risques. Isabella, qui est européenne, a eu, face à son rôle, une attitude exemplaire. J'ai découvert son potentiel sur le plateau : elle se livrait davantage de prise en prise, nuanciant et améliorant sans relâche son jeu... ». Isabella, découverte en Europe dans *Le pré des frères Taviani*, a amorcé une brillante carrière hollywoodienne avec *Soleil de nuit* de Taylor Hackford. Top-modèle international, comédienne instinctive, sincère et genéreuse, elle confère au personnage de Dorothy Vallens sa pleine dimension de mystère, de sophistication et de vulnérabilité. Fille d'Ingrid Bergman et de Roberto Rossellini, elle est née à Rome en 1952. Le divorce de ses parents, survenu en 1957, ne trouble guère sa jeunesse : avec sa sœur jumelle Ingrid, sa demi-sœur Pia et les trois enfants du cinéaste, elle mène une vie familiale équilibrée, et s'intègre rapidement à l'univers adulte. Atteinte de scoliose à treize ans, elle interrompit sa scolarité pour un long traitement. Une fois rétablie, elle choisit d'arrêter ses études et commence à travailler comme habilleuse auprès de son père. Elle sillonne avec celui-ci l'Europe et l'Afrique et, entre deux films, habilleuse auprès de son père. Elle sillonne avec celui-ci l'Europe et l'Afrique et, entre deux films, enseigne l'italien aux U.S.A. Après un passage au département new-yorkais de la R.A.I., elle assure des reportages télévisés en Italie, où elle connaît son premier succès. En 1976, elle tourne un petit rôle dans le dernier film d'Ingrid Bergman, *Mina*, et en 1979, tient la vedette du *Pre* que suit *Pop Decidia*, un long métrage comique inspiré de ses émissions télévisées. En 1982, Isabella Rossellini signe avec Lancelotti un contrat de 5 ans, qui fait d'elle une des plus grandes célébrités de la pub internationale. Elle travaille alors avec les meilleurs photographes américains : Richard Avedon, Bruce Weber, Bill King, etc. En 1985, elle interprète la jeune épouse russe de Grigori Hines dans *Soleil de nuit* et en 1986, tourne successivement *Blue Velvet* et *Siesta de May* Lambert, avec Gabriel Byrne.

LABYRINTHE

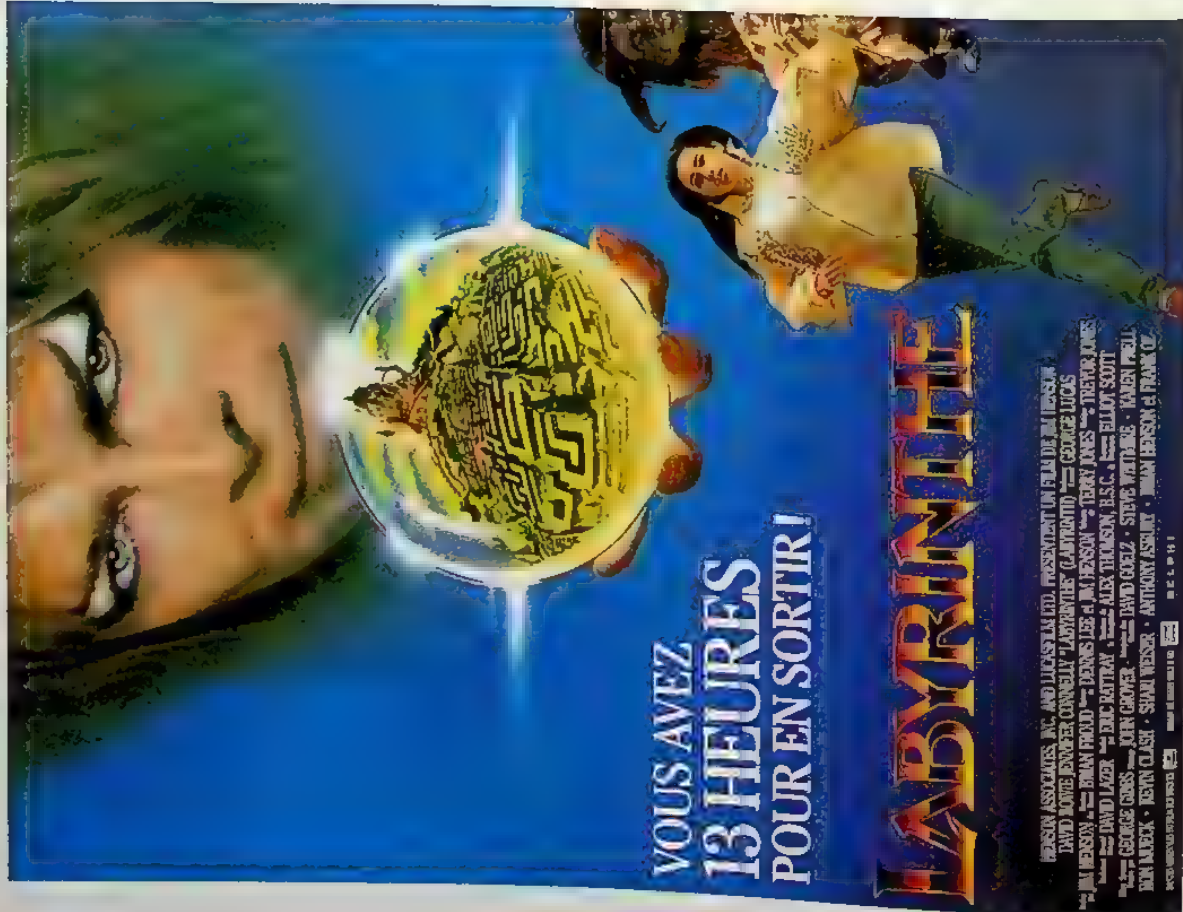
Labyrinth, GB 1985. Un film de Jim Henson. ● **Scénario** : Terry Jones, d'après un sujet de Jim Henson et Denise Lee. ● **Directeur de la photographie** : Alex Thompson. ● **Décor** : Elliot Scott. ● **Superviseur effets spéciaux** : George Gibbs. ● **Concepteur graphique** : Brian Froud. ● **Musique** : Trevor Jones. ● **Production** : Henson Associates/Lucasfilm. ● **Distributeur** : Warner-Columbia. ● **Durée** : 101 mn. ● **Sortie** : le 11 février 1987 à Paris.

INTERPRÈTES : David Bowie (Jareth), Jennifer Connelly (Sarah), Toby Froud (Toby), Shelley Thompson (la belle-mère), Christopher Malcolm (le père), Natalie Finland (la fée).

L'HISTOIRE : « Sarah est une adolescente romantique, éprise d'aventures et de magie. Comme beaucoup de filles de son âge, elle se sent à l'étroit dans sa famille, et tente de s'en évader en lisant des contes fantastiques. Son favori, « Le labyrinthe », lui ouvre, une nuit, les portes d'un autre monde... Sarah voit disparaître son jeune frère Toby, enlevé par une troupe de lutins aux ordres du séduisant et cruel Jareth. Pour sauver l'enfant, elle s'engage bravement dans un vaste et tortueux labyrinthe menant au palais du ravisseur. En l'espace de quelques heures, elle y vivra de multiples épreuves... »

L'ÉCRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : Jim Henson a consacré plus de deux ans à la conception de *Labyrinth*, mêlant les données classiques du conte de fées et des touches typiquement contemporaines. Henson avait déjà employé dans les films des « Muppets » des techniques sophistiquées, améliorant de façon spectaculaire la qualité des mouvements et l'expressivité de ses marionnettes. Après *Dark Crystal*, son premier film fantastique, le père des « Muppets » avait envie de développer des créatures encore plus perfectionnées et d'utiliser une large gamme d'effets spéciaux, afin de créer un monde totalement crédible, riche d'ambiances multiples et contrastées. « Les marionnettes appartiennent à une très ancienne tradition, enracinée dans un vaste fonds mythologique et légendaire », déclare Henson. « J'en utilise certains éléments et techniques, en les adaptant aux possibilités spécifiques du cinéma et de la télévision. Dans *Labyrinth*, nous avons tenté de réaliser des effets inédits, et ce fut une gageure aussi passionnante que gratifiante. » George Lucas, producteur exécutif de *Labyrinth*, a apporté une contribution marquante. « Les multiples dons. Il possède un sens dramatique exceptionnel, et c'est un excellent monteur qui connaît admirablement les goûts du public et ses facilités d'attention. Ce fut une formidable expérience de travailler avec lui. J'ai eu également un vif plaisir à collaborer avec le scénariste Terry Jones. Il a essentiellement pris pour base les dessins de Brian Froud, imaginant le comportement et le langage des personnages dont l'allure le séduisit plus particulièrement. Par exemple, Brian avait dessiné des neurons reproduisant des faces humaines grimées. L'un d'eux tenait dans sa bouche un gros anneau métallique avec un marteau. Terry en fit un personnage rageur, s'exprimant par borborygmes. C'était une idée très drôle, et c'est ainsi que furent également inventées nombre de scènes ». Brian Froud, après avoir conçu sur le papier les créatures fantastiques de *Labyrinth*, en a supervisé la fabrication dans des ateliers londoniens de Jim Henson. Les collaborateurs du film se livrèrent à un long travail pour donner à ces personnages l'apparence de la vie : la couleur du pléage, la texture de la peau, les rides, empreintes digitales et autres signes distinctifs firent l'objet d'études poussées et minutieuses. Des experts en « animatronique » conçurent et réalisèrent des systèmes de téléguidage, des circuits et des mécanismes destinés à contrôler les expressions des créatures. Une chorégraphie et coach dramatique, Cheryl McPadden, collabora avec les marionnettistes pour donner aux mouvements des personnages la véacité et la fluidité nécessaires.

L'univers magique de *Labyrinth* est constitué d'une multitude de décors : forêts et jardins enchantés, peuplés d'une myriade d'animaux et de végétaux surprenants, marais postitentiels, souterrains, oubliettes, salle de bal nautique, puits « vivants », mur parlant, etc. « C'est Brian Froud qui eut le premier l'idée de faire du labyrinthe le décor emblématique du film. Car la vie est un labyrinthe : elle est pleine de surprises, de tournants abrupts, d'impasses et de fausses pistes... Mais notre film décrit avant tout un voyage mental : le monde de *Labyrinth* a une dimension onirique ». Pour concrétiser cet univers, Froud et Henson ont réuni de nombreux artisans et techniciens d'élite, dont le chef décorateur Elliot Scott et le superviseur d'effets spéciaux George Gibbs, assistés de plusieurs directeurs artistiques, ingénieurs, etc. Les décors les plus importants du film sont la Cité des Lutins, la Salle de Bal et la Forêt enchantée. La cité des Lutins, de style médiéval, a été édifiée aux studios Thorn EMI d'Elstree sur le plus vaste plateau d'Europe.



sélection officielle
avoriaz 87

BLUE VELVET

Un film de DAVID LYNCH

DE LAURENTIS ENTERTAINMENT GROUP

présenté

par DAVID LYNCH

"BLUE VELVET" KYLE MACLACHLAN ISABELLA ROSSELLINI DEAN KAMMER
et LAURA DERN avec HOPE LANGE GEORGE DIKESSON et DEAN STOCKWELL

7550 RANDOLPH
GEORGE C. SCOTT • ART CLANEY • LOUISE FLETCHER
 RECORDED IN STANLEY MANN'S OFFICES AND RECORDED IN STANLEY MANN'S OFFICES IN CHICAGO, ILLINOIS
 RECORDED IN STANLEY MANN'S OFFICES AND RECORDED IN STANLEY MANN'S OFFICES IN CHICAGO, ILLINOIS

FIRESTARTER

U.S.A. 1984. Un film de Mark Lester. • Scénario : Stanley Mann, d'après le roman de Stephen King. • Directeur de la photographie : Giuseppe Ruzzolini. • Direction artistique : Giorgio Postiglione. • Musique : Tangerine Dream. • Effets spéciaux : Mike Wood, Jeff Jarvis. • Maquillages : Jose Antonio Sanchez. • Production : Dino De Laurentiis. • Distribution : Cdo. • Durée : 102 min. • Sortie : le 7 janvier 1987 à Paris.

INTERPRÈTES : Drew Barrymore (Charlie Mac Gee), David Keith (Andy Mac Gee), Martin Sheen (Capitaine Hollister), Freddie Jones (Dr. Joseph Wanless), George C. Scott (John Rainsbird), Ari Carney (Irv Manders), Louise Fletcher (Norman Manders).

L'HISTOIRE : Andy Mac Gee est la perte d'une petite fille de 8 ans, Charlie, et c'est tout ce qu'il a au monde. Charlie possède un don exceptionnel – des pouvoirs pyrokinesiques ! Une organisation clandestine l'a découvert, et cherche à utiliser la puissance de l'enfant afin de créer une arme dévastatrice. L'amour qu'Andy porte à sa fille et sa détermination à la protéger vont prendre le pas sur la loi et sur sa propre conscience. Andy va user de tout ce qu'il s'était jusqu'à présent interdit de faire : il utilisera les pouvoirs de Charlie contre leurs chasseurs...

L'ÉCRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : Stephen King est devenu en moins de dix ans l'écrivain le plus populaire de toute l'histoire de la littérature fantastique. Outre ses succès littéraires, il est devenu une source d'inspiration pour les cinéastes américains. Brian de Palma ouvre la voie en 1976, suivi par Kubrick, Toke Hooper, Lewis Teague, John Carpenter et Mark Lester. Tous ces ouvrages sont autant de témoignages de l'étonnante prolixité de cet auteur, qui, de livre en livre, affirme sa maîtrise des effets, son art des images-choc, sa compréhension des archétypes de la culture américaine. Mis en scène par le talentueux Mark L. Lester (*Class 84* et *Commando* avec Arnold Schwarzenegger), *Firestarter* a été adapté, pour les productions De Laurentiis, par Stanley Mann. Né au Canada en 1950, il vit en Angleterre jusqu'en 1973, date à laquelle il s'installe à Los Angeles. On lui doit les scénarios de : *The Collector*, *The Mind of Mr Soames*, *Breaking Point*, *Mein*, *Damien* et *Conan le destructeur*.

David Keith, qui incarne le père de Charlie dans *Firestarter*, est natif de Knoxville dans le Tennessee. Très tôt, il s'intéresse à la comédie et débute ses cours des le lycée. Après avoir gagné « l'Actors Equity Card », il est lauréat du département dramatique de l'université du Tennessee. Il fait sa première apparition dans une comédie musicale country « The Red Bluegram Western Flyer Show », au Goodspeed Opera dans le Connecticut. En 1979, il obtient le premier rôle dans le feuilleton TV comique « *Co Ed Fever* », qui le rend célèbre. C'est ainsi qu'il joue auprès de Betty Midler dans *The Rose* et qu'il est par la suite le partenaire de Robert Redford dans *Brubaker*. Enfin, son rôle dans *Officer and Gentleman* est un véritable tournant dans sa carrière ; il lui permet d'avoir les rôles principaux dans *La loi des seigneurs* de Franc Roddam et *Firestarter* Drew Barrymore, sa fille dans le film de Mark Lester, entre à l'âge de 11 mois dans la carrière de comédienne en tournant plusieurs films publicitaires. A 4 ans, elle est sollicitée pour un téléfilm. Un peu plus tard, elle devient la fille de William Hurt dans *Au-delà du réel* de Ken Russell, puis tourne, à nouveau pour la télévision. C'est en lui faisant passer une audition pour le rôle principal de *Poltergeist* que Steven Spielberg décide de lui donner le rôle de Gertie dans *E.T.*

L'assassin lance aux troupes de Drew Barrymore n'est autre que George C. Scott, célèbre pour sa capacité à peindre des personnages agités par une idée forte poussée jusqu'à l'obsession, ce qui en faisait l'interprète idéal de *Patton*, rôle qui l'a imposé sur le plan international et lui a valu un Oscar. Né le 18 octobre 1927 à Wise en Virginie, il fait ses études à Detroit, est diplômé à la Redford High School, puis s'engage pour 4 ans dans les Marines, avant d'entrer à l'école du journalisme de l'Université du Missouri. En 1950, il fait ses débuts d'acteur au Stephens Playhouse dans « The Winslow Boy », et après avoir interprété plus de 150 pièces dans de petites compagnies itinérantes, se produit pour la première fois à Broadway dans « Richard III » en 1957. Sa carrière théâtrale, partagée entre les répertoires classiques et modernes, se poursuit avec « Children of Darkness » et « The Andersonville Trial », dirigé par Jose Ferrer, ce qui fait de lui une des plus grandes vedettes de Broadway. Il débute à l'écran aux côtés de Gary Cooper dans *La colline des poénies*, et s'impose avec sa magistrale création dans *Autopie d'un meurtre* comme l'un des plus grands acteurs de sa génération. Depuis, la plupart de ses rôles, notamment dans *L'hôpital*, *Les flics ne dorment pas la nuit*, *Le rivage oublié*, *L'île des adieux*, *Hardcore*, ont été de farouches plaidoyers individualistes parfois teintés d'une pathétique incompréhension face à un monde changeant.

Une quinzaine de cascadeurs furent nécessaires pour *Firestarter*. Les effets incluent des tranchées, des murs et des boules de feu, une multitude d'explosions de voiture et la destruction entière d'une plantation sud-américaine. Mike Wood fut le responsable des effets spéciaux, supervisés par Jeff Jarvis. C'est leur 3^e collaboration. Ils se conjurent sur le tournage de *Poltergeist* puis furent responsables des trucs d'*Aminville*. Le chef des cascadeurs est Glenn Randall, qui compte à son actif *Le lion du désert*, *E.T.*, *Les aventuriers de l'arche perdue* et *Indiana Jones*.

GOTHIC

G.B. 1986. Un film de Ken Russell. • Scénario : Stephen Volk. • Directeur de la photographie : Mike Southon. • Décors : Christopher Hobbs. • Montage : Michael Bradsell. • Musique : Thomas Dolby. • Production : Virgin. • Distributeur : Forum distribution. • Durée : 90 mn. • Sortie : le 4 février 1987 à Paris.

INTERPRÈTES : Gabriel Byrne (Byron), Julian Sands (Shelley), Natasha Richardson (Shelley), Myriam Cyr (Claire), Timothy Spall (le docteur Polidori), Andreas Wisniewski (Fletcher).

L'HISTOIRE : « Lors d'une nuit d'orage, deux illustres poètes anglais et leur compagnes font avec leur hôte, le Dr. Polidori, un concours d'histoires « gothiques » et macabres... »

L'ÉCRAN FANTASTIQUE VOUS EN DIT PLUS : Que se passa-t-il durant cette nuit du 16 juin 1816 où naquirent simultanément deux archétypes les plus durables du Fantastique (Frankenstein et Dracula) ? Les journaux intimes des 5 protagonistes ne nous livrent aucune information précise à cet égard. Des relations complexes unissaient ces trois hommes et ces deux femmes au tempérament explosif : Mary s'inquiétait de l'ambivalence sexuelle de Shelley ; Shelley, hypocondriaque et opiomane, était partagé entre Mary et sa voluptueuse demi-sœur, Claire Clairmont ; Claire poursuivait de ses assiduités le ténébreux Lord Byron ; Byron, ayant rejeté son compagnon Polidori, n'était plus attiré que par Shelley. C'était un tourbillon de désirs, de peurs et de jalousies, intensifié par les histoires terrifiantes dont se régalaient les cinq invités de la villa Drodadi... Le ciel était zébré d'éclairs, le tonnerre ébranlait la vaste et lugubre demeure. Il y avait là un grand seigneur hanté par un noir secret, un héros innocent et une jeune héroïne en détresse : tous les ingrédients d'un roman gothique étaient réunis – pour de vrais ! Stephen Volk, passionné par l'horreur et le fantastique (on lui doit une étude sur le cinéma fantastique intitulée : « Horror Movie »), a longuement étudié la genèse du « Frankenstein » de Mary Shelley, et a livré au cinéaste Ken Russell ce que ce dernier considère comme « le plus parfait des scénarios ! ».

Mary Shelley est incarnée par Natasha Richardson. Agée de 23 ans, elle s'est très tôt initiée au monde du théâtre. Fille de Vanessa Redgrave et Tony Richardson, elle joue ses premiers rôles en famille avec ses frères et sœurs, puis chorégraphie, interprète et met en scène, avec ses camarades de classe, divers spectacles, dont « West Side Story ». En 1983, elle entre à la Central School of Speech and Drama avec le bénéfice d'une solide préparation technique. Après trois ans d'études, elle se produit au Théâtre de Leeds dans « On the Razzle », « Top Girls » et « Charles's Aunt » (La Marraïne de Charley). Au cours des trois dernières années, elle a tenu les rôles de Nina dans « La Mouette » (avec Jonathan Pryce et Vanessa Redgrave), d'Ophélie dans « Hamlet » et de China dans la pièce homonyme de Simon Stokes. *Gothic* marque ses débuts au cinéma. Face à elle, Gabriel Byrne campe l'ambigu et fascinant Byron. Venu au théâtre par le biais de l'enseignement, Gabriel Byrne, acteur de formation classique, débute en 1976 au Focus Theatre, puis rallie l'Abbey Theater Company, l'une des troupes les plus prestigieuses d'Irlande. Après y avoir interprété de nombreux spectacles classiques et contemporains, il assure la vedette de la série « Bracken », qui lui vaut une popularité immédiate. Il quitte alors l'Abbey Theater pour se consacrer à la télévision et au cinéma, inscrivant à son actif des films comme *Excalibur*, *La Jortresse noire*, *Hanna K* et *Defence of the Realm*. Son souffre douleur dans *Gothic*, le Dr. Polidori, est incarné par Timothy Spall. Né en 1958 à Battersea, il entre en 1977 à la Royal Academy of Dramatic Art, dont il suit l'enseignement pendant deux ans. Lauréat de la Bancroft Gold Medal et du Ronson Award en 1978, il passe professionnel dès la fin de ses études. Il se produit au sein de la Birmingham Repertory Company avant de rejoindre la Royal Shakespeare Company, où il interprète notamment « Les Trois Sœurs », « Les Joyeuses comédiennes de Windsor », « Baal » et « Nicholas Nickleby », un des spectacles les plus populaires de cette troupe. Principaux films : *S.O.S. Titanic*, *Quadrophénia* et *Remembrance* (1982).

Le compositeur Thomas Colby est né en Égypte en 1958 de parents anglais. Il apprend la musique en autodidacte, gagnant sa vie comme pianiste de bar et travaillant comme ingénieur du son pour des groupes tels « The Members », « The Passions » et « The Fall ». En 1981, son premier single remporte un succès instantané. Il fonde alors son propre label, et devient en tête des hits-parade. En 1985, il écrit pour Richard Brooks la musique de *Fever Pitch*, puis en 1986 compose et régle les séquences musicales d'*Howard the Duck*, dont il écrit et réalise également le clip promotionnel. La société Virgin, qui s'intéresse au cinéma depuis 1980, date à laquelle elle finança et distribua le film des Sex Pistols *The Great Rock 'n Roll Swindle*, a créée en 1982 Virgin Vision. Ses responsables, Al Clark et Robert Devereux, ont obtenu, durant les premiers mois d'activité de la firme, l'Oscar pour le film *A Shocking Accident*, tiré d'une nouvelle de Graham Greene. Au cours des deux dernières années, la société a été associée à de nombreux projets, dont 1984 de Michael Radford, *Absolute Beginners* de Julien Temple, *L'étrangère* de Zeldia Barron et *Captive* de Paul Mayersberg.

LE LIVRE DU MOIS : LA MAGIE SPIELBERG-LUCAS

INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC

The art of Special effects

Par Thomas G. Smith

Préface de George Lucas

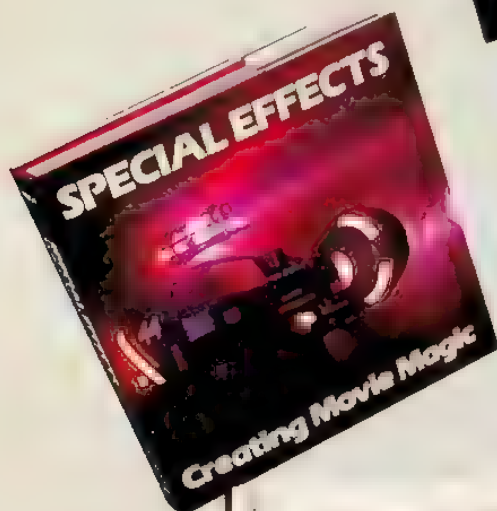
280 pages. 26 x 30,5 cm. Relié toile sous jaquette.

L'histoire de I.L.M. et la création des effets visuels de *Star Wars*, *Indiana Jones*, *E.T.*, *Star Trek*.

Des centaines de photos couleur inédites, dessins de production.

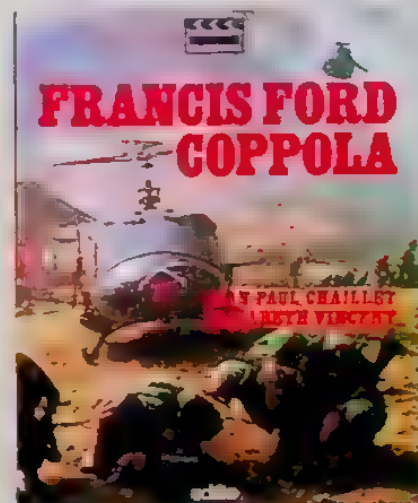
Nombreuses pages doubles dépliantes protégées par calques.

Texte en langue anglaise . . . 560 F



ARTHUR PENN

Tous les films de Penn. Du Gaucher à Target, en passant par Bonnie and Clyde et Little Big Man. Nombreuses photos. 21,5 x 27,5. 128 pages broché 110 F



F.F. COPPOLA

Filmographie complète et entretiens avec le réalisateur d'*Apocalypse Now*. 110 photos. 21,5 x 27,5 cm. 128 pages . 72 F

UN LIVRE CADEAU LE PAVÉ DES EFFETS SPÉCIAUX :

SPECIAL EFFECTS, par Christopher Finch.

Le plus beau et le plus complet des livres consacrés à la magie des effets spéciaux. Des centaines de photos de tournage.

Pour tout savoir en 252 pages couleur sur les travelling matte, les maquettes de

"Rencontres du 3^e type" et de "Star Wars",

les décors et les effets visuels de "Blade

Runner" et le showscan.

Un livre de 2 kilos ! Format 26,5 x 26,5 cm.

Relié toile rouge sous jaquette couleur.

Emballage solide. Texte en anglais 660 F

BON DE COMMANDE à retourner à I.MEDIA - 69, rue de la Tombe-Issoire, 75014 PARIS.
Veuillez m'expédier :

☐ INDUSTRIAL LIGHT AND MAGIC . 560 F ☐ F.F. COPPOLA 72 F
☐ ARTHUR PENN 110 F ☐ SPECIAL EFFECTS 660 F

TOTAL + port et emballage 25 F x livre TOTAL

Que je règle par chèque à l'ordre d'I.MEDIA

NOM Prénom

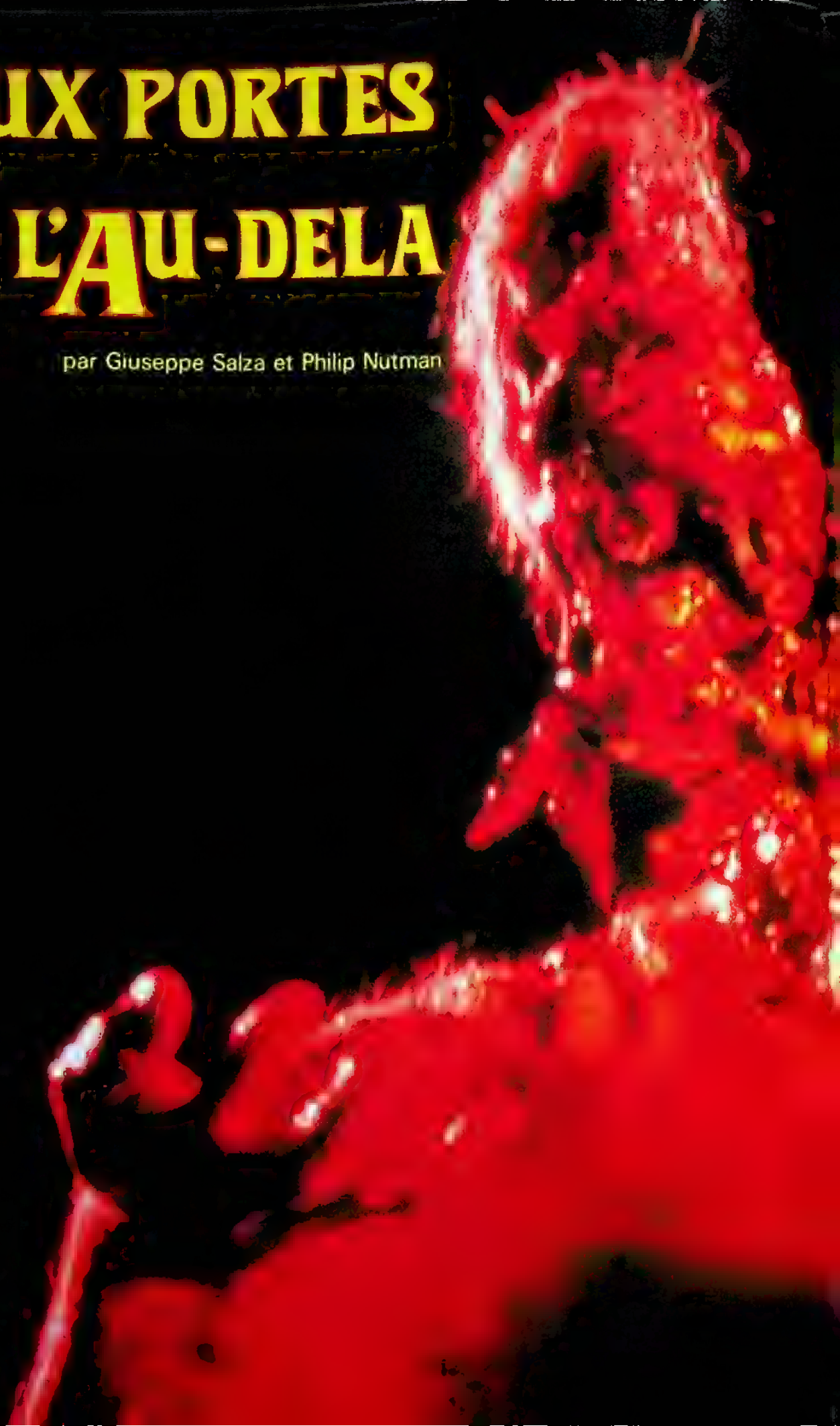
RUE

CODE POSTAL VILLE

Pour l'étranger, mandat international uniquement

AUX PORTES DE L'AU-DELA

par Giuseppe Salza et Philip Nutman





Un budget de 4 millions et demi de dollars, huit semaines de tournage aux studios italiens de l'Empire, quatre équipes d'effets spéciaux, des mois de préparation puis de post-production, une drôle de maison gothique quelque part dans le Massachusetts, au numéro 666 d'une certaine « Rue Benevolent »... Le numéro est bien choisi : c'est celui de la Bête ! Quant aux autres chiffres, ils évoquent un bref aperçu d'un continuum dans lequel personne n'avait osé plonger le regard, un continuum dans lequel des yeux humains normaux n'apercevraient rien, de toute façon : l'Au-delà. C'est à cette vision inconcevable que nous sommes conviés, en hommage à l'univers torturé de Lovecraft. L'équipe de *Re-Animator* a en effet retrouvé le chemin du grand écran : le réalisateur Stuart Gordon, le producteur Brian Yuzna, les acteurs Jeffrey Combs et Barbara Crampton, et les virtuoses du maquillage d'effets spéciaux John Naulin, Tony Doublin et John Buechler, auxquels est venu s'adjoindre Mark Shostrom, ont de nouveau uni leurs efforts pour nous offrir une expérience unique dans l'histoire du cinéma d'horreur. *From Beyond* — littéralement « De l'Au-delà » — passe d'ores et déjà pour l'un des films les plus originaux du genre, réalisés au cours de ces dix dernières années... L'Ecran Fantastique a été convié à assister à cette naissance monstrueuse. Au risque de se voir engloutir par les forces des ténèbres, les envoyés spéciaux Philip Nutman et Giuseppe Salza ont accepté d'assister au tournage de « la chose » et ils ont survécu juste assez longtemps pour faire parvenir ce dossier à nos lecteurs. Un conseil, avant d'en entamer la lecture : il vaudrait mieux que vous attendiez d'abord d'avoir vu *From Beyond* — *Aux portes de l'au-delà*. (Sortie le 25 février 1987).

Illustration de Philip Nutman



ANATOMIE D'UN CERVEAU « DE L'AU-DELÀ »

ENTRETIEN AVEC LE RÉALISATEUR STUART GORDON

Le metteur en scène est né à Chicago, il y a 40 ans, et se trouve maintenant à la tête d'une petite révolution dans le monde de l'Épouvante. Faisant appel à une sexualité un peu bizarre, au *bondage* sado-maso ou à tous les excès du *gore*, ses films sont la manifestation d'une volonté délibérée de briser toutes les barrières — et celles de la censure en particulier. Au spectacle d'un de ses films, on a un peu l'impression de se trouver dans une montagne russe. C'est une plongée vertigineuse dans un monde dingue, où les valeurs traditionnelles sont dynamitées les unes après les autres. Semblable en cela à David Cronenberg, Stuart Gordon déploie des talents de profanateur. Au début, il y eut *Re-Animator* ; il y a maintenant *From Beyond*, qui se devait d'aller encore plus loin. Son association avec H.P. Lovecraft et le producteur Brian Yuzna promettait déjà d'en faire quelque chose d'unique. Mais entre-temps, Stuart Gordon avait mis la dernière main à une comédie horrifique stylisée, *The Dolls*, et dirigé la première équipe de prises de vues du long-métrage de S.F. high-tech *Robojax*. Au nombre de ses innombrables projets, citons un thriller à la sauce vaudou, *Gris-Gris*, et *Bride of Re-Animator*, le retour tant attendu de Herbert West et son sérum jaune. Tout ça semble très étrange de la part d'un homme qui savait à peine tenir une caméra il y a deux ans et demi. Mais une nouvelle étoile est née ; une étoile que les producteurs indépendants s'arracheraient, pour un peu.

Stuart Gordon, parlez-nous un peu de vous, de vos débuts...

J'ai commencé par faire des études de dessin publicitaire, puis j'ai passé six mois dans un studio comme apprenti, à dessiner des bouteilles de Coca-Cola, jusqu'au jour où je me suis rendu compte que je ne ferais sûrement pas ça toute ma vie. Alors j'ai donné ma démission et je me suis inscrit à l'Université du Wisconsin, où j'ai suivi un paquet de cours pour finir dans un cours d'art dramatique, et c'est là que j'ai pris conscience du potentiel de la scène. Je n'avais jamais été un grand amateur de théâtre ; pour moi, une pièce c'était un peu comme un mauvais film ; le jeu était toujours trop exagéré. Et puis j'ai fondé l'Organic Theatre Company — la troupe de théâtre organique. Nous avons travaillé avec Kurt Vonnegut à l'adaptation de son roman, « Les sirènes de Titan », en 1976. Le spectacle a eu beaucoup de succès. Trois ans plus tôt, nous avions déjà monté une trilogie de science-fiction, « Warp », qui mettait en scène des super-héros inspirés des Marvel comics et qui avait si bien marché qu'elle était arrivée jusqu'à Broadway où la critique l'a immédiatement descendue en flammes. A l'époque, on avait le plus grand mépris pour tout ce qui était fantastique.

Cette expérience vous a-t-elle été d'une utilité quelconque par la suite, pour vos films ?

Absolument, oui. Je crois définitivement qu'il y



D'après le producteur Brian Yuzna, Stuart Gordon serait « quelqu'un de tout à fait banal qui ressemblerait un peu à un gros ours en peluche, un bon père de famille qui aurait tout de même, de temps en temps, de drôles d'idées »... On retrouve chez Gordon l'aspect physique et les manières calmes d'un Sergio Leone ou d'un Francis Ford Coppola. Sauf qu'il fait des films d'horreur ; des films qui ont terrifié toute une génération de jeunes spectateurs et qui confirment sa réputation. Aucun souci à se faire, le réalisateur Stuart Gordon ira loin dans le genre...

à un rapport entre le théâtre et le cinéma, ne serait-ce que dans la direction d'acteurs. Et puis notre théâtre à nous faisait beaucoup appel aux effets spéciaux. Nous avons monté un grand nombre de pièces très sanglantes. Il y en avait une notamment, *Bloody Bass*, sur ce pirate infâme. Dès la première scène, le capitaine d'un bateau était pendu par les pieds, au-dessus d'un seau, on lui tranchait la gorge et il se vidait de son sang pendant dix bonnes minutes !

Au cours du tournage de *Re-Animator*, le chef opérateur Bob Ehlinger a laissé la place à Mac Ahlberg. Que s'est-il passé au juste ?

Bob Ehlinger est un excellent directeur de la photo mais il était aussi novice que moi dans le métier, et il est très vite apparu que ce n'était peut-être pas la meilleure chose à faire que de laisser deux bleus comme nous se dépatouiller ensemble. Nous avions besoin d'un homme d'expérience sur ce tournage, quelqu'un qui sache d'entrée de jeu ce qui était important et

ce qui ne l'était pas, et c'est en cela que Mac Ahlberg nous a été très utile. Il avait beaucoup de métier et nous a énormément apporté. Mais tout ce que le premier cameraman a filmé a été utilisé, et il est d'ailleurs crédité au générique. Je crois que c'est quelqu'un de formidable.

Avez-vous participé de très près à l'élaboration du scénario et avez-vous amené beaucoup d'éléments à la création de *From Beyond* ?

Oh oui ! Mais je n'étais pas le seul. Nous avons également travaillé sur le scénario avec Neal Adams, qui est dessinateur et concepteur de bandes dessinées, et qui nous a aidés pour la conception visuelle du film, et nous avons beaucoup parlé avec les responsables des effets spéciaux, John Naulin, Tony Doublin et leurs équipes. C'était une histoire extrêmement difficile à porter à l'écran. D'abord, nous étions partis d'une nouvelle de cinq pages ; du pur Lovecraft : il ne vous dit jamais exactement de quoi il retourne. Au moins, dans « *Re-Animator* », c'était beaucoup plus explicite ; toutes les différentes monstruosité sont décrites avec un luxe de détail dans les nouvelles, alors que dans « *From Beyond* », l'auteur laisse le soin au lecteur d'imaginer ce qu'il veut. Tout ce qu'on sait, c'est que c'est horrible et que ça arrache la tête aux gens, un point c'est tout. Nous avons donc utilisé la nouvelle comme point de départ et nous nous sommes demandés ce qui pourrait bien arriver ensuite. Puis, au fur et à mesure que nous lisions du Lovecraft, des tas d'idées nous sont venues, que je crois sincèrement fidèles à sa vision ; surtout les monstres.

Dans l'une des visions du script, nous en décrivions un du nom de Shoggoth, qui est un monstre tiré d'une autre nouvelle de Lovecraft « *At the Mountains of Madness* ». Lovecraft le dépeignait sous la forme d'une sphère de protoplasme susceptible de changer de forme à volonté. C'était un monstre très fonctionnel : s'il avait besoin d'une grande bouche et de grandes dents pour dévorer quelque chose, il se les fabriquait !

Cette idée me séduisait beaucoup, parce que j'ai toujours trouvé que l'un des problèmes avec les monstres, au cinéma, c'est qu'une fois qu'on les a vus, on cesse d'en avoir peur. On arrive à surmonter sa peur quand on sait contre quoi on se bat. C'est bien pour ça que la plupart du temps, les metteurs en scène de films de monstres s'arrangent pour ne pas trop montrer la créature avant la fin.

Nous avons donc décidé de conserver la notion de chose en perpétuel changement, en constante métamorphose, qui absorbe le Dr. Pretorius et avec lui, son intelligence maléfique.

Vous avez choisi une solution ambitieuse pour ce film...

Oui. Notre but était de déstabiliser le spectateur, de faire en sorte qu'il se pose constamment des questions en le confrontant à des métamorphoses de plus en plus étranges. Nous avons mis au point l'histoire d'un docteur qui est dévoré par une créature de l'« Au-delà ». Ils fusion-



En bon metteur en scène, Stuart Gordon surveille le tournage...

ment, ce qui donne un être humain capable de se transformer absolument comme il veut. Mais l'homme en question est au service du Mal ; son personnage est inspiré de celui du Marquis de Sade, et en se rendant compte qu'il est devenu un monstre, c'est une immense satisfaction qu'il éprouve : ça lui donne un pouvoir incroyable.

Trouvait-on déjà dans la nouvelle de Lovecraft les références sexuelles présentes dans *From Beyond* ?

A mon avis, l'œuvre de Lovecraft ne manque pas d'implications sexuelles, mais elles ne sont pas explicites. L'histoire se déroule dans le Massachusetts, là où on brûlait les sorcières jadis, dans des villes comme Salem... Lovecraft esquisse un monde de pureté et les conflits qui vont de pair avec ce monde de pureté suggèrent un univers spirituel plutôt étrange. La pureté y est omniprésente, mais le mal n'en est pas éloigné. Pour moi, si Lovecraft a décrit ces endroits, ces lieux, c'était pour mieux mettre en valeur le fait que chez les êtres les plus déprimés on trouve toujours le revers de l'égo, et que c'est un mal inconscient d'une puissance incroyable. Et je pense que c'est une idée qui charrie des implications sexuelles évidentes.

Vos films font toujours allusion à une sexualité passablement perversive...

D'abord, l'horreur est très sexuelle. Il y a un lien indéniable entre l'horreur et la sexualité. *Re-Animator* et *From Beyond* traitent tous deux de désirs inacceptables sur le plan social. Il y a un fondement sexuel à tous les films d'horreur : regardez les loup-garous et autres créatures... On s'en rend compte quand on les voit pourchasser de jolies filles, mais la relation existe depuis le début. Nous nous contentons de l'explicitier.

Comment exploitez-vous le bondage et autres pratiques sado-masochistes dans *From Beyond* ?

Nous avons tout simplement essayé d'incarner le contraire de la pureté, de jouer sur la notion de « mauvais sexe ».

Notre premier mouvement fut de placer Pretorius dans ce décor suranné et de spéculer sur ses perversions. Il nous semblait que c'était le plus fort contraste que l'on puisse imaginer. Mais j'ai eu une autre idée : en lisant Lovecraft, je me suis rendu compte qu'il était hypocondriaque et qu'il avait une peur panique des drogues. Il me semble que c'est là le véritable

argument du film : la peur des drogues, de ces choses invisibles qui flottent dans l'air et qu'on est seul à voir quand on les expérimente. Pour décrire ces méduses planantes, Lovecraft emploie le terme de « microbes géants ». Au début, je me suis dit que c'était une mauvaise idée, trop faible pour être valablement exploitée, mais j'ai commencé à réfléchir qu'on pouvait rapprocher ça du Sida, qui est la grande peur de l'humanité d'aujourd'hui. La crainte d'attraper une maladie incurable. Par ailleurs, le Sida charrie une connotation sexuelle ; la grande idée, c'est que le Sida est la conséquence du « mauvais sexe », du sexe impur. Ce rapprochement m'a paru providentiel. Je me suis représenté la chose comme un cancer qui envahit peu à peu tout le corps ; les malades atteints du Sida deviennent autant de cancers vivants. J'ai repris l'idée de mutations incontrôlables. C'est donc une justification supplémentaire à l'introduction de la sexualité dans le film.

***From Beyond* évoque un peu, par certains côtés, *Vidéodrome*. Est-ce voulu ?**

J'aime beaucoup *Vidéodrome*. J'aime d'ailleurs beaucoup David Cronenberg tout court, mais je ne crois pas que l'on puisse prendre *From Beyond* pour une resucée de *Vidéodrome*. Il est vrai toutefois qu'il y a une certaine similitude entre les deux films, dans le développement de nouveaux organes dans le corps. Nous reprenons la notion d'hypertrophie de la glande pinéale... Mais c'est avant tout un hommage à David Cronenberg. L'une des choses qui m'a le plus frappé lorsque j'ai fait des recherches pour la préparation de *From Beyond*, c'est que Lovecraft faisait lui-même beaucoup de recherches. Il écrivait des tas d'histoires surnaturelles, mais il n'y croyait pas. Je pense résolument que Lovecraft est plus proche de la science-fiction que de l'horreur. Il y a un fondement plus ou moins scientifique à toutes ses histoires. Et l'idée de la glande pinéale considérée comme un organe sensoriel en sommeil est dans l'air depuis un certain temps déjà. Le film n'est pas dépourvu d'idées philosophiques, d'ailleurs ; à un moment donné, Pretorius ne dit-il pas : « Le corps change, mais l'esprit est invisible » ? Il n'y a qu'une chose irréductible, c'est l'esprit. Le corps est une illusion et ses sens sont très limités. Combien de fois ils nous induisent en erreur !

Avez-vous apporté des modifications importantes à l'histoire de Lovecraft ?

« L'idée du film était de créer un autre monde... »

Nous y avons ajouté deux personnages. Il n'y a pas de fille dans la nouvelle de Lovecraft. Je ne sais pas s'il ne les aimait pas ou quoi, en tout cas, on trouve très peu de personnages féminins dans son œuvre, et celles qu'il décrit sont la plupart du temps très mauvaises. En fait, je pense qu'il ne les aimait pas beaucoup ; il a été marié très peu de temps, six mois, je crois. Nous avons donc commencé par introduire un personnage féminin dans *From Beyond*, comme dans *Re-Animator*, afin de susciter la sympathie du public. Cela dit, les grands traits de l'histoire sont les mêmes : dans la nouvelle, le narrateur finit par devenir fou, et il me semble que c'est évident dans *From Beyond*.

Katherine McMichael fait de la recherche en psychologie. C'est une chercheuse de génie, qui a compris le potentiel de ses expériences sur le traitement de la schizophrénie. L'autre personnage que nous avons rajouté est « Bubba » Brownlee (Ken Foree). Nous nous sommes dits que tous les protagonistes du film étaient des chercheurs, des savants, et nous avions besoin d'un individu normal, susceptible de poser des questions et de réagir comme tout être normal. L'attitude de Bubba consiste en général à se dire : « Maintenant, ça suffit, on en a assez vu, on fonce. » Après tout, qu'est-ce qui fait que les gens restent, dans un film d'horreur ? N'importe quel être humain censé ficherait le camp dès les premières images ! Nous nous sommes arrangés pour donner aux protagonistes de l'histoire de solides raisons de rester jusqu'à la fin, mais Bubba est le porte-parole des spectateurs qui se disent : « Fichons le camp d'ici et ne rattrapons pas sur ce bouton ! » (Rires).



... et donne ses directives à Barbara Crampton.

Parlez-nous un peu de l'architecture de la maison de Pretorius, où se déroule la plus grande partie du film...

Nous avons repris la maison de *The Dolls*, rhabillée autrement pour la circonstance. Dans ce film, c'était une demeure de style Tudor, en briques rouges, convertie de vigne vierge et dont les pièces très victoriennes sont pleines de meubles anciens et de vieilles poupées. L'action

était censée se dérouler en Angleterre, dans les Midlands.

La maison de *From Beyond*, elle, s'inspire de la Maison de la Sorcière, une authentique bâtisse du Massachusetts qui sert de décor à la plupart des histoires de Lovecraft. C'est une réplique exacte d'une vieille maison de Salem dans laquelle on amenait les femmes pour les soumettre à la question et les torturer. Lovecraft a d'ailleurs écrit une nouvelle intitulée « Dreams in the Witch House » (« Rêves dans la Maison de la Sorcière ») que j'aimerais bien filmer un jour.

L'esthétique de *From Beyond* n'est pas sans rappeler celle des EC Comics...

C'est que j'adore ce genre de bandes dessinées ! L'idée de départ du film était d'établir le contraste entre le monde réel et le monde fantastique de l'Au-delà. Nous nous sommes efforcés de tourner toutes les scènes réelles aussi platement que possible, sans relief, sans couleur. Les séquences qui se déroulent à l'hôpital sont presque en noir et blanc. Mais dès qu'on se retrouve dans l'Au-delà, tout est coloré et stupéfiant.

Le concept que les sens humains sont limités, que nous ne sommes capables de voir qu'une petite portion du spectre, par exemple, m'a amené à penser que si on pouvait étendre la gamme des perceptions, le monde nous apparaîtrait sous un jour totalement nouveau. Dans la nouvelle, Lovecraft parle de la lumière ultraviolette, qui est la valeur raisonnable du violet. J'avais le sentiment que l'Au-delà devait être beau aussi bien qu'horrible. Nous avons fait en sorte de lui donner un peu l'atmosphère des fonds sous-marins, avec toutes sortes de couleurs brillantes et des choses qui flottent entre deux eaux. L'Au-delà est décrit comme un monde aquatique ; depuis le début, donc, nous avons essayé de lui donner un aspect violent.

Le look du film est essentiellement l'œuvre du directeur de la photo, Mac Ahlberg. Comment définiriez-vous sa contribution ?

C'est merveilleux de travailler avec quelqu'un comme ça parce qu'il cherche avant tout à faire ce qu'on lui demande. Il sait, techniquement, ce qu'il faut faire, et il est souvent arrivé que nous parvenions au résultat par des moyens autres que ceux que j'avais imaginés. Je prenais toujours un très grand plaisir aux projections de rushes parce qu'il a une façon de mettre les choses en valeur qui est formidable. Il n'est pas du genre à imposer ses idées ; il se contente de mettre son expérience au service du film, du résultat voulu. Et en plus, il ne dit jamais « non, c'est impossible, on ne peut pas faire ça. » Mac a un talent fou. Il a toujours trouvé le moyen de concrétiser toutes les idées que j'ai pu avoir, aussi démentielles qu'elles puissent être. Je vous rappelle que nous avons fait ce film pour une fraction du budget dont aurait bénéficié un projet mis sur pied par une major. Certaines des solutions mises en œuvre par Mac constituent à elles seules l'un des aspects les plus créatifs du film.

Comment avez-vous mis au point les effets spéciaux ?

Nous avons beaucoup travaillé avant ; nous les avons longuement dessinés, Neal Adams et moi-même, notamment. Au départ, nous avions décidé que plutôt que de tenter de déterminer leur allure générale, nous jetterions des idées sur le papier, et nous avons remis le résultat de nos cogitations aux responsables des effets spéciaux. J'ai été très heureux de constater qu'au lieu de critiquer nos esquisses, ils ont répondu qu'ils pouvaient en tirer quelque chose. Nous avons ensuite réparti les techniciens des effets spéciaux en quatre équipes, et la collabo-



Ci-dessus : Mac Ahlberg, le brillant directeur de la photographie. Ci-dessous : André Koob, le ténoraire distributeur français des productions Empire.



ration entre eux a été formidable. A partir du moment où nous nous sommes mis d'accord sur un style, ils ont tous envisagé le film dans la même optique.

***From Beyond* regorge d'effets spéciaux. Comment avez-vous assuré la continuité entre les scènes normales et celles mettant en œuvre des effets spéciaux ?**

Pour moi, le cinéma d'horreur est un genre dans lequel il n'y a pour ainsi dire pas une seule séquence qui ne comporte des effets spéciaux

d'une sorte ou d'une autre. Mais j'ai derrière moi une expérience théâtrale suffisante pour surmonter sans problème ce genre de difficulté. Je considère qu'il ne faut pas séparer les effets spéciaux du reste de l'action, et je privilégie toujours ceux qu'on peut mettre en scène directement sur le plateau, qu'on peut filmer en direct, par rapport à ceux qu'on rajoute par la suite. Je crois que ça leur confère une authenticité à laquelle le public est sensible ; il aime bien avoir l'impression que ce qu'il voit n'est pas un trucage, une surimpression, une transparence ou quelque autre effet optique. L'idée du film était de créer un autre monde.

Avez-vous personnellement participé au choix des interprètes ?

Oui. Dès que j'ai lu la nouvelle, j'ai tout de suite pensé à Jeffrey Combs pour le personnage de Crawford Tillinghast. Je m'étais dit qu'il avait tout ce qu'il fallait pour l'incarner de façon crédible, avec son étrangeté et son côté effrayant, tout en forçant la sympathie. De même pour Barbara Crampton, dont j'ai mesuré le potentiel extraordinaire lors du tournage de *Re-Animator*. Je me suis dit qu'il n'y avait qu'elle pour jouer un personnage aussi « différent ». Quand je faisais du théâtre, je travaillais avec les mêmes acteurs pendant des années, et je ne vois pas pourquoi je n'en ferais pas autant au cinéma.

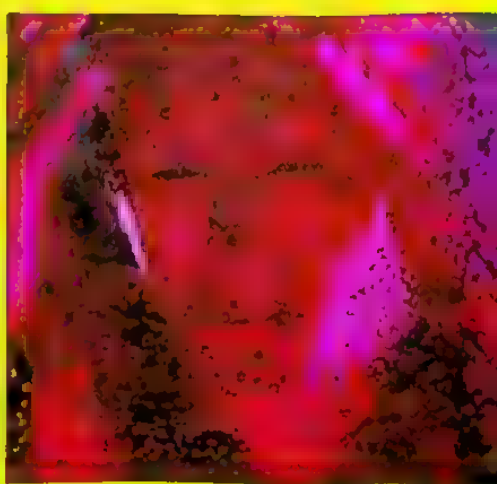
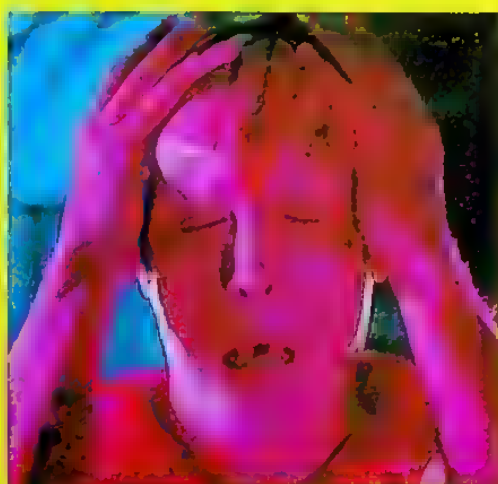
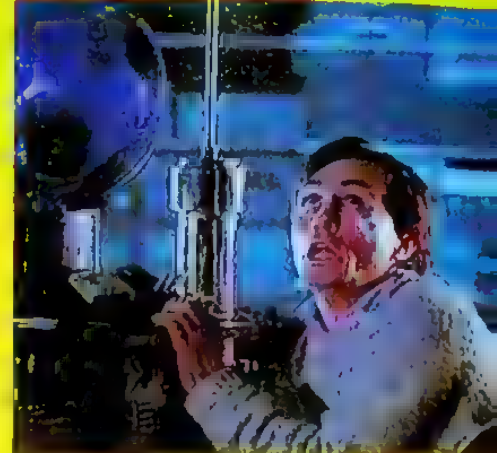
Il n'y a pratiquement pas de sang ni de « gore » dans *From Beyond*...

Notre intention était d'inspirer un sentiment d'angoisse en nous passant du rouge sang. C'est ce que j'aime dans *From Beyond* : c'est un film plus fantastique que *Re-Animator*.

Quel est, en fin de compte, le « challenge » de *From Beyond* ?

Notre but était de surpasser *Re-Animator*, d'aller plus loin. Le film commence là où *Re-Animator* s'arrêtait : dans la séquence d'ouverture de *From Beyond*, on voit un type se faire arracher la tête ! En même temps, ce sont deux projets radicalement distincts, avec chacun un style et une histoire à raconter. Il y a longtemps — quand je faisais du théâtre — que j'ai appris à ne pas prêter attention aux critiques, mais à faire ce qui me plaisait, dans l'espoir que ça plairait aux spectateurs... ■

MISE EN SCÈNE PAR H.P. LOVECRAFT



« Notre but était de déstabiliser le spectateur, de faire en sorte qu'il se pose constamment des

L'INFERNALE SARABANDE DE L'HORREUR !



questions en le confrontant à des métamorphoses de plus en plus étranges » (Stuart Gordon).

L'HOMME QUI OSA RESSUSCITER H.

ENTRETIEN AVEC LE PRODUCTEUR BRIAN YUZNA



Brian Yuzna (Z à gauche) et l'équipe d'effets spéciaux de « Re-Animator ».

Brian Yuzna est tout sauf le prototype du producteur qui ne s'intéresse qu'à l'argent. Bien au contraire, il s'est très vite rendu compte que certains ingrédients étaient indispensables au succès d'un film : des idées neuves, une imagination visuelle, le droit de regard du réalisateur sur le montage final, et une volonté d'aborder des rivages sur lesquels personne ne s'était risqué jusque-là. Une recette qui lui a bien réussi !

La fille qui en savait trop mutilée par les diaboliques créatures de « The Dolls ».



La première incursion dans le domaine cinématographique, *Re-Animator*, était un film d'horreur débridé (vendu avec succès à l'Empire de Charles Band) qui révéla le talent insolite de Stuart Gordon. On ne change pas une équipe qui gagne, et celle-ci ne devait pas tarder à se trouver de nouveau réunie sous la bannière de l'Empire pour *The Dolls*. *From Beyond* surpasse *Re-Animator* en violence, par l'étalage qu'il fait du sexe et des instincts sodiques comme par ses effets spéciaux. Mais surtout, le film redonne vie aux fantômes tourmentés de Lovecraft.

Brian Yuzna n'est pas seulement un producteur agressif à succès ; il a veillé en personne à ce que les envoyés spéciaux de l'Ecran Fantastique aient bien accès au tournage de *From Beyond* et qu'ils puissent assister dans les meilleures conditions aux prises de vues des scènes d'effets spéciaux parmi les plus spectaculaires. Nos lecteurs ont déjà fait connaissance avec lui l'année dernière (voir E.F. n° 65), mais à ce moment-là, cet ancien entrepreneur et propriétaire de restaurant n'était pas, et de loin, le personnage de premier plan qu'il est aujourd'hui. Il nous confiait alors ne pas être en mesure de dire si *Re-Animator* serait ou non en passe de donner lieu à une série de films tirés de Lovecraft. Il semblerait que l'effort ambitieux fourni avec *From Beyond* marque un revirement d'opinion.

« C'est exact. J'irais même jusqu'à dire que ça n'a pas seulement commencé avec *Re-Animator* et *From Beyond* ; d'autres compagnies de production ont pris le train en marche. Je viens de lire un article d'une revue professionnelle qui prophétisait que le nom de Lovecraft allait connaître un regain de popularité. Il me semble que c'est une bonne idée » conclut-il.

« Nous avons encore trois ou quatre films en projet sur ce thème. Ce n'est pas le matériel qui manque, et nous avons prouvé que ses histoires peuvent être transposées à l'écran avec succès. Lovecraft, qui était inconnu de son vivant, pourrait bien connaître la célébrité d'ici quatre ou cinq ans ! »

UN ACCORD AVEC EMPIRE...

From Beyond aurait été le troisième projet de Brian Yuzna pour l'Empire s'il avait réussi à réunir les capitaux nécessaires à la production d'*Alterego*, une histoire délirante de cadavres changés en pommes de terre vivantes ! L'affaire remonte à plusieurs années déjà puisqu'il en avait eu l'idée avant même de songer à *Re-Animator*, et elle faisait appel à un artiste underground de la côte ouest des Etats-Unis, Kim Deitch.

« Nous avions un accord de production avec l'Empire, mais je ne sais pas pourquoi, l'affaire ne s'est jamais faite. Cela dit, je n'ai pas abandonné le projet ; j'en ai les droits et j'ai bien l'intention de le monter dans les années qui viennent. Je crois fermement à l'avenir de ce film qui m'intéresse toujours vivement. »

Yuzna, qui avait compris que réaliser des adaptations des nouvelles de Lovecraft était un moyen original de gagner une certaine respectabilité et pas mal d'argent, décida de produire *From Beyond* à la fin du mois de mai 1985, et c'est ainsi qu'il conclut un accord de 4 millions et demi de dollars avec Charles Band. Mais,

LOVECRAFT

contrairement à ses accords antérieurs avec lui concernant *The Dolls* qui ne lui réservaient aucun contrôle artistique sur la copie finale, il s'arrangea pour préserver sa liberté de manœuvre sur le futur film. Il commença donc à travailler sur le scénario avec Stuart Gordon et Dennis Paoli. Et bien conscient du fait que le seul but à atteindre était de surpasser *Re-Animator*, il les suivit dans leur démarche selon laquelle le meilleur moyen de souligner le contraste extrême entre le monde réel et l'Au-delà était d'approcher le film sous l'angle de la sexualité.

« *From Beyond* est un film très sexuel à tous points de vue. On y fait notamment un certain nombre de plaisanteries touchant aux organes sexuels. Il y est question de bondage et autres comportements sado-masochistes. Si vous regardez bien, vous constaterez que presque tous les monstres sont dotés d'attributs phalliques ou vaginaux très évocateurs. Ils sont indéniablement de nature sexuelle. On ne m'ôtera pas de l'idée que tout film d'horreur charrie des connotations sexuelles. »

Il suffit, pour s'en convaincre, de regarder la nouvelle vague des films de boucherie... Cela dit, Yuzna prit le parti de garder ses distances par rapport au vieux cliché du « faire l'amour et mourir ». Il s'est délibérément tenu à l'écart des effets exagérément graphiques comme du gore pour rechercher l'approche la plus pénétrante au cœur des films d'horreur faisant appel à des motifs sexuels : la métamorphose. La peur de se transformer en une entité autre, en une part distincte de soi-même sur laquelle on n'a plus aucun contrôle. Et *From Beyond* est le résultat de ce conflit dramatique.

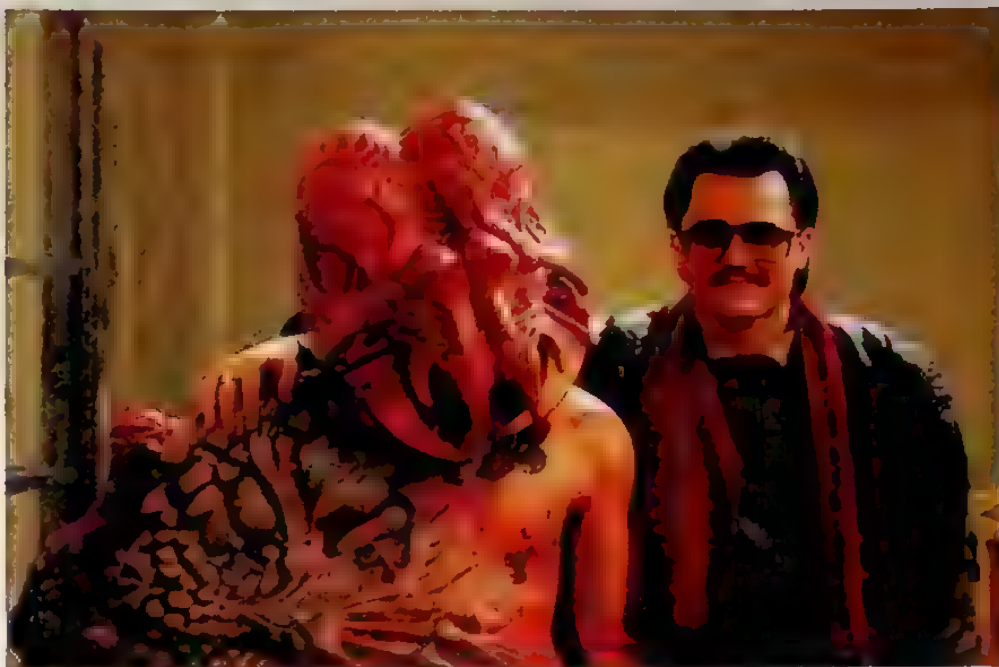
SEXUALITÉ, SADISME ET HORREUR

C'est que Brian Yuzna est convaincu que le public adolescent — aux Etats-Unis, en tout cas — est avide de sexe.

« Je suis persuadé que les gens adorent ça. D'ailleurs, moi-même ça me plaît, dans la mesure où j'aime l'ironie à l'écran. Pour moi, les films d'horreur ont quelque chose de biologique. Tous les films de terreur trouvent leur fondement dans la psychologie, comme tout ce qui a un rapport avec la terreur est psychologique, d'ailleurs. Dès qu'on s'intéresse un peu aux histoires surnaturelles et autres apparitions de fantômes, on touche au cœur du problème. Et le cœur du problème, dans un film d'horreur, a toujours quelque chose à voir avec une transformation. »

« Tout ça trouve son origine dans la sexualité. J'ai le sentiment que ces films-là plongent leurs racines dans la puberté, le moment où l'on change, où l'on atteint la maturité sexuelle. C'est bien là l'une de nos premières peurs biologiques : la transformation et tout ce qui a un rapport avec la sexualité. Pour moi, un film d'horreur sans sexualité serait parfaitement insatisfaisant. Et je crois que le public est demandeur de gore et de sexualité. Même si je ne suis pas moi-même du tout amateur des films de boucherie. »

From Beyond fonctionne simultanément à trois niveaux : la sexualité, le sadisme et l'horreur.



Un Brian Yuzna décontracté et en bonne compagnie...

« Pour moi, un film d'horreur sans sexualité serait parfaitement insatisfaisant ! »

Rien n'est exagérément explicité, mais la combinaison de ces contrastes procure un mélange piquant d'émotions et d'excitation.

« C'est un point intéressant » souligne Yuzna. « L'origine de cela se trouve d'ailleurs dès le script : le film raconte l'histoire d'un savant qui veut aller au-delà des sens. Ses cinq sens ne lui suffisent pas, il veut autre chose ; il veut tout. Pour moi, les gens qui se livrent au sadisme et au bondage ne recherchent pas autre chose que l'exaspération de tous leurs sens. Ils veulent aller au bout de tout, trouver un plaisir plus intense, le plaisir absolu. Il n'y a rien de nouveau là-dedans : que font les gens qui s'imposent un jeûne sinon rechercher une forme d'extase ? Ce n'est pas autre chose que du masochisme, même s'ils ont le prétexte de la religion. Ça n'y change rien. C'est juste une façon de se surpasser. Tout ça s'intègre parfaitement. Nous ne sommes pas tombés sur ce concept du premier coup ; il a fait l'objet d'un long processus de maturation et nous avons écrit plusieurs versions différentes du script avant de nous avouer satisfaits. Mais l'histoire que nous avons mise au point tient debout. Elle va même très loin. C'est une histoire simple, mais d'une grande richesse. »

BATTRE RE-ANIMATOR SUR SON PROPRE TERRAIN...

Pour battre *Re-Animator* sur son propre terrain, Brian Yuzna avait conclu avec Charles Band un accord calculé afin d'assurer au film les moyens nécessaires. Une partie conséquente du budget devait en effet être allouée aux effets spéciaux, et le producteur veilla scrupuleusement à ce que les quatre responsables de la magie du film reçoivent le même traitement, une façon comme une autre d'éviter les conflits de personne. Du coup, Yuzna s'anime : « *From Beyond* est un film beaucoup plus ambitieux que *Re-Animator*. Pas pour des questions de budget, parce que ça

n'a aucun intérêt de savoir qu'un film a coûté 30 millions de dollars si ça ne se voit pas sur l'écran ; non, ce qui compte c'est ça : ce qu'on retrouve dans les images. Pour *Re-Animator*, je peux dire que nous en avons eu pour notre argent. Pour *From Beyond*, ce sera la même chose, à ceci près que nous en avons eu beaucoup plus ! Nous disposons de créatures terribles et nous avons eu huit semaines de tournage alors que pour *Re-Animator* nous avions dû nous contenter de trois. « Ça fait toute la différence. Ça permet de prendre son temps. Je recherche toujours ce que j'aime, or j'adore le gore, les créatures, la science-fiction et ce genre de choses. J'en suis fana. J'ai donc essayé de faire un film que j'aimerais bien voir. Et si le film me plaît, je ne vais pas pourquoi il ne plairait pas à un certain nombre de gens ! » déclare-t-il avec un bon sourire.

L'EFFICACITÉ DES STUDIOS ITALIENS

From Beyond a été entièrement réalisé en Italie, dans les studios récemment acquis par l'Empire et où ont déjà été tournés des films comme *Trolls*, *Terrorvision*, *Zone Troopers*, *Ghoolies 1 et 2*, *Spellcaster*, *The Dolls* et *Robojox*. Brian Yuzna a l'impression que les avantages offerts par cette solution ne sont pas seulement de nature économique :

« Selon le cours du dollar, le tournage nous coûte 25 à 30 % moins cher, mais surtout ça nous permet d'en avoir plus pour notre argent. Les décors sont plus beaux, le plateau est plus grand, nous avons de meilleures équipes... »

Ces studios italiens représentent une forme d'aboutissement pour Charles Band, qui est né à Rome et qui a souvent proclamé que l'Italie était l'un des quartiers généraux les plus importants de son empire. Il n'a pas lésiné sur les moyens de production de *From Beyond*, mais pour lui ce film a aussi valeur de test : c'est l'occasion ou jamais de s'assurer si on peut tourner en Italie un film d'horreur à dimension internationale.

« J'ai l'impression que les Italiens sont très contents que le studio ait recommencé à tourner après près de dix années d'inactivité » explique Yuzna. « L'Empire voudrait faire renaître cet ancien type de studios dans lesquels les gens étaient employés toute l'année. »



« L'histoire est assez extravagante et les créatures suffisamment ébouriffantes... »



Je crois qu'il y a au moins 120 séquences d'effets spéciaux dans « From Beyond »...



... C'est incroyable ! Il y avait presque de quoi faire trois films » (Brian Yuzna).

« Avec The Dolls, nous avons fait une expérience très fructueuse : nous nous sommes rendus compte que les techniciens italiens étaient géniaux ! Pour From Beyond, l'équipe technique était entièrement italienne, à l'exception du chef opérateur et de son assistant, du réalisateur et des spécialistes des effets spéciaux. Comme la plupart des membres de l'équipe parlaient anglais, la langue n'a pas posé de problèmes. En tout cas, ce n'est pas ça qui nous aurait empêché de tourner en Italie. »

La seule difficulté mineure fut soulevée par la complexité des maquillages de From Beyond : il fallut faire venir la plus grande partie du matériel des États-Unis, ce qui occasionna évidemment des frais dont ils se seraient bien passés : « Vous ne pouvez pas imaginer le prix des effets spéciaux. Il suffit de voir la liste des gens impliqués. Et le fait que nous les tournions à Rome n'a pas facilité les choses. Je crois d'ailleurs que l'Empire va mettre sur pied un laboratoire d'effets spéciaux afin de pouvoir tourner le plus gros. Ils ne pourront peut-être pas tout faire, mais enfin ça simplifiera toujours la question. »

A L'HORIZON : DU SANG NOUVEAU !

From Beyond sera sorti aux États-Unis avant The Dolls, qui avait pourtant été tourné quelques mois plus tôt. « C'est surtout parce que nous pensions, aussi bien l'Empire que moi, que From Beyond suivait Re-Animator de trop près » commente Yuzna. « The Dolls est un tout autre genre de film. C'est encore un film d'horreur, évidemment, mais plus doux. C'est une comédie alors que From Beyond et Re-Animator me sont plus proches, du point de vue de la création. Si j'ai produit The Dolls, c'est que le projet me plaisait, mais il me concerne moins. J'ai moins investi de ma personne dedans. Disons que c'est un film que j'ai produit pour Charles Band. On nous a donné un scénario, nous l'avons tourné et monté, et voilà tout. »

« Charles a été présent lors du tournage de From Beyond, il a regardé ce que nous faisons, ça l'a beaucoup intéressé, mais il n'a jamais émis la moindre exigence. C'est formidable de travailler ainsi. Ça aussi, c'est important. »

Brian Yuzna n'a pas attendu les résultats de From Beyond au box office pour s'impliquer dans d'autres projets. Après avoir renoncé à produire Robojax, il a envisagé plusieurs approches possibles de Bride of Re-Animator, qui devrait être tourné bientôt, et il songe maintenant à porter un roman de Lovecraft à l'écran : Dagon. Il a aussi en tête un thriller vandou, Gris-Gris, et un film pour teen-agers. Il est également question d'un From Beyond 2, suggéré par la fin du premier, mais il n'a pas encore vraiment décidé s'il le mettrait en scène lui-même bien qu'il soit entré dans la carrière en réalisant un court métrage intitulé Self Portrait in Brains (littéralement : « auto-portrait en tête »). Mais de quoi demain sera-t-il fait ?

« Le problème, c'est que je suis avant tout un homme d'affaires » nous confie-t-il. « C'est pour ça que la production me convient si bien. J'aime traiter des affaires et monter des projets. C'est une drogue. J'aime faire des coups. Disons que dans cette optique ce qui m'intéresse surtout c'est de trouver des metteurs en scène qui me permettent de faire d'autres films, toujours plus de films. Il me faudrait d'autres réalisateurs de la veine de Stuart Gordon. Tout le monde est d'accord pour dire que c'est un metteur en scène formidable, un conteur hors pair et un type merveilleux. Je voudrais en trouver d'autres comme lui. Quant à moi, je pense que je serais meilleur producteur si je mettais en scène un film. Je comprendrais peut-être mieux les problèmes du réalisateur... » ■



Jeffrey Combs n'a peut-être que deux films à son palmarès, il n'empêche que c'est d'ores et déjà une grande vedette du cinéma d'horreur. C'est lui qui proclamait que « la mort n'est que le commencement ! » dans le rôle du médecin fou de *Re-Animator*. Dans *From Beyond* il fait la preuve qu'il est amplement capable d'incarner des personnages très variés : nul doute que le pauvre petit Crawford Tillinghast qui affronte le vil Pretorious restera dans l'histoire du cinéma d'horreur comme l'une de ses figures les plus pathétiques. Jeffrey Combs est déjà entré dans la légende. Enfin, presque. En quelques années, l'acteur californien a tout fait : du théâtre, de la télévision, des films (dans de petits rôles), encore des films (dans de grands rôles qui lui ont valu un succès international), et il a beau dire qu'il ne renoncera jamais à la scène, il remettra la blouse blanche d'H. West dans *Bride of Re-Animator*. C'est juré !

Comment as-tu obtenu ce rôle dans *Re-Animator* ?

Tu sais que je viens du théâtre, et il y a beaucoup de théâtres en Californie, ce dont les gens ne se rendent pas compte. Le responsable du casting de *Re-Animator* m'avait vu dans une pièce, tout simplement, et c'est comme ça qu'il m'a demandé de rencontrer les auteurs du film. Alors, j'ai fait la connaissance de Stuart, qui m'a appelé, et m'a confié le rôle.

Après le succès phénoménal de *Re-Animator*, le public a tendance à t'identifier à Herbert West et à oublier Jeffrey Combs. Cela ne te pose pas de problèmes ?

L'une de mes caractéristiques personnelles, c'est que j'ai plus d'une corde à mon arc ! Il n'est pas toujours facile de trouver du travail et je sais qu'on peut se poser la question, mais... Il serait peut-être préférable qu'on me voie autrement, on pourrait se dire : « L'acteur qui joue le rôle d'Herbert West est très bon » au lieu de « Herbert West est très bon », mais la différence s'arrête là. Je peux faire autre chose et je compte sur ce film pour le prouver.

Est-ce parce que tu avais déjà joué avec Stuart Gordon que tu as obtenu le rôle dans *From Beyond* ?

Oui, exactement. Cela signifie que Stuart est donc bien conscient que je peux faire autre chose que Herbert West. J'ai lu le scénario en me demandant ce que je pourrais apporter à l'histoire, quelles nuances, quelle impulsion je pourrais lui conférer. Il me semble que Crawford Tillinghast est un personnage direct...

A la fin du film, tu as le visage presque entièrement recouvert de maquillage et de prothèse. Cela doit être difficile de donner vie à un visage qui n'est plus le sien ?

C'est vrai que cela pose un problème. On ne se rend pas compte de l'impression que cela fait

quand on porte ce genre de masque. C'est stupéfiant. On tente de l'oublier, mais on se regarde dans une glace, et on retient son souffle... Je me trouvais au studio lors de la réalisation des séquences d'effets spéciaux tandis qu'ils tournaient un film publicitaire avec des enfants. Ça m'ennuyait parce que je ne voulais pas leur faire peur, j'ai donc fait un grand détour pour ne pas qu'ils me voient. Cela m'a

fait une drôle d'impression. Je me sentais monstrueux !

Le regard que les gens portent sur toi est différent. Il faut bien se dire que si pour les spectateurs cela dure trente secondes, pour l'acteur, cela implique une journée voire une semaine de travail. Les gens ne se rendent pas compte qu'ils te dévisagent. Ils sont fascinés. Cela donne une impression très nette de ce



Jeffrey Combs patiente entre deux prises sur le plateau : Y'a de l'Urgo dans l'air !

« Je ne renoncerai jamais au théâtre. »

qu'on doit éprouver quand on est hors normes. Les gens n'en sont pas conscients, mais ils ne peuvent absolument pas s'empêcher d'observer fixement la difformité sans apercevoir la personne qui se trouve derrière. Ils ne voient que ce qu'elle a d'étrange. C'est très, très dur.

Le maquillage t'apporte-t-il une aide dans ton jeu ?

Oui, bien sûr. Il arrive même parfois qu'on n'ait plus grand-chose à faire tellement le maquillage

Pour toi, quelle différence y a-t-il entre le fait de jouer pour le cinéma ou au théâtre ? Te sens-tu aussi à l'aise devant la caméra que sur les planches ?

C'est la même chose tout en état différent. Sur scène, l'acteur a plus de contrôle sur ce qui se passe. La lumière s'allume, c'est à toi, et tu peux changer ton jeu au cours de la soirée. Au cinéma, tu n'es plus maître du jeu. Tu ne peux pas réagir de la même façon. D'abord, tu es obligé d'intérioriser beaucoup plus. D'un autre côté, c'est comme une porte ouverte : tu peux faire des choses au cinéma que tu ne peux pas accomplir sur scène. Ce sont deux expériences totalement différentes, qui participent toutes les deux du métier d'acteur. C'est comme la peinture, pour prendre un autre domaine artistique : il y a ceux qui font de l'aquarelle et ceux qui



Barbara Crampton mord à pleine dent la glande pinéale de l'infortuné Jeffrey Combs.

dit tout ce qu'il y a à dire ! Le travail en est simplifié. C'est comme sur scène : tu réagis à ton aspect extérieur, en fonction de ce que tu es censé être. Ce qui m'a le plus aidé dans Herbert West, c'était son costume : le costume noir, les lunettes noires, la cravate noire. Ça m'a beaucoup aidé à situer le cadre. Il n'y avait plus qu'à mettre le personnage à l'intérieur. Un maquillage extensif comme celui de *From Beyond* agit pratiquement de la même façon.

A la fin de *From Beyond*, il y a cette scène bizarre avec la créature à deux têtes qui se dévorent mutuellement...

Le personnage que j'incarne se rend compte que le seul moyen de détruire le monstre consiste à s'introduire en lui pour le dévorer de l'intérieur. C'est une étape importante pour le personnage, qui réagit en victime tout au long du film. Or à la fin, il se cabre et se comporte en héros. Je crois que le public trouvera le ton du film très différent de celui de *Re-Animator*. Le spectateur était complice, dans *Re-Animator*, alors que là, il assiste à... une tragédie, presque. C'est un film gothique, très tragique.

préfèrent la peinture à l'huile. Ce sont deux techniques différentes. Disons qu'en ce qui me concerne j'aime bien aller de l'aquarelle à la peinture à l'huile. J'aime le théâtre et le cinéma. Mais je ne renoncerai pas au théâtre.

« La mort n'est que le commencement... On te reverra donc à nouveau dans *Bride of Re-Animator* ? »

Qui sait ? On verra bien... Pour l'instant, ça ressemble plus à un *Re-Animator 2* qu'autre chose... Enfin, il en est question...

Tu n'as pas peur que les spectateurs qui iront voir *From Beyond* en pensant qu'il est de la même veine que *Re-Animator* ne soient déçus ?

S'ils s'attendent à retrouver le même humour à décrocher les papiers peints que dans *Re-Animator*, il est à craindre en effet qu'ils ne soient déçus. Ça ne veut pas dire que le film soit dépourvu d'humour, mais je crois qu'il fait davantage peur. C'est un film moins sanglant, mais plus excitant. Et plus gluant, en tout cas ! Disons que c'est une autre expérience... ■

BARBARA

PETITE FIANCÉE



Un look BC-BG...

Parle-nous un peu de toi, Barbara...

La première chose que j'ai faite en arrivant à Los Angeles, il y a quatre ans, maintenant, c'est un authentique soap-opera : *The Days of Our Life*, bientôt suivi de quelques dramatiques et de plusieurs apparitions dans des séries télévisées comme le « Movie of the Week » —vous savez, les téléfilms comme *Duel* de Spielberg. L'un d'entre eux s'intitulait « *Local Neighbor* ». Et puis j'ai joué dans plusieurs épisodes de « *Hotel* », « *Mississippi* » et « *The Insiders* ».

Au cinéma, j'ai tenu le rôle de Chrissie dans un film intitulé *Fraternity Vacation*, et puis j'ai joué dans une production Corman, *Killbots*, qui raconte l'histoire de trois robots-tueurs, des systèmes de sécurité destinés à un centre commercial à plusieurs niveaux. Sept adolescents —dont moi— décident de se rendre au centre commercial pour faire la foire et se font enfermer. Ils sont exterminés par les robots. J'incarnais le personnage de Susie, aux côtés de Kelli Maroney, la vedette de *Night of the Comet*. Des familiers du cinéma fantastique font une apparition dans ce film, comme Dick Miller, Paul Bartel et Mary Woronov...

Comment as-tu obtenu le rôle dans *Re-Animator* ?

Il y avait déjà plusieurs mois que le responsable du casting m'avait choisie pour un autre projet, me correspondant semble-t-il, mais qui ne devait jamais voir le jour. Il s'est souvenu de moi par la suite, pour ce film, mais j'étais perdue parmi cent cinquante autres candidates ! Enfin, j'ai passé l'audition et il faut croire que ma personnalité était compatible avec celle de Bruce Abbott. Jeffrey Combs n'a été choisi que plus tard. On dirait que nous avions des atomes crochus, tous les trois...

Les plaisanteries sexuelles abondent dans *Re-Animator*. Le tournage de certaines scènes ne t'a-t-il pas posé de problèmes ?

Je dirais qu'il faut se placer dans le contexte : d'emblée nous étions fort peu vêtus... alors que dans le quotidien nous

CRAMPTON,

DE LOVECRAFT

Blonde, petite et jolie, affichant un air innocent, Barbara Crampton, 27 ans était la victime désignée des psychopathes cinématographiques de tout bord. Elle a fait sa première apparition dans un film d'horreur où elle incarnait la naïve Meg de *Re-Animator* —vous savez bien : celle qui réussit à survivre aux assauts lubriques du savant fou désincarné mais ne résiste pas dix minutes à une armée d'horribles zombies. Et voilà qu'on la retrouve dans le rôle de Catherine, la psychologue de *From Beyond*, aux prises avec les forces de l'Au-delà suscitées par Stuart Gordon et Jeffrey Combs, et plus précisément en butte aux pulsions sexuelles du vil Docteur Pretorius. Mais entre-temps, on l'aura vue dans un film de science-fiction signé Jim Wynorski et produit par Roger Corman, *Killbots*, dans lequel elle tient le premier rôle. Elle sera même devenue la Playmate du mois de «Playboy», édition américaine (et bientôt... française !). Retenez bien son nom : il se pourrait que le cinéma fantastique ait engendré une nouvelle vamp !



Psychologue refoulée, agressée par l'infâme Docteur Pretorius...

avons quand même l'habitude de porter des vêtements la plupart du temps (rire) ! On se sent très vulnérable. Mais il n'y a pas de quoi éprouver une véritable appréhension, après tout, c'est du cinéma... Tout s'est bien passé. Je n'ai pas de préjugés et je ne voyais pas d'inconvénients au fait de tourner une scène dont les gens se souviendraient à coup sûr par la suite. Le plus important, c'était d'avoir l'air horrifiée, et cela ne me posait pas de problème.

Comment décrirais-tu ton personnage dans *From Beyond* ?

Au départ, Catherine est un personnage très conservateur, complètement refoulé. D'une façon générale, je dirais que c'est une déséquilibrée. Elle agit d'une façon aberrante. Elle s'est construit un mur, une carapace, mais certaines de ses émotions, ses sentiments, n'en trouvent pas moins le moyen de se révéler. On se rend bien compte qu'elle est totalement dépourvue de

sensualité, de sexualité. C'est en cela qu'elle est déséquilibrée.

La machine, le résonateur, a pour effet de mettre ses émotions à jour, ce qui la fait basculer d'un extrême pour l'autre : à partir de ce moment-là, elle vit une sexualité intense. A la fin du film, elle a beaucoup appris, mais il est trop tard ; on ne peut pas revenir impunément en arrière. Beaucoup de personnages du film souffrent d'un orgueil démesuré, alors qu'elle est d'une intelligence brillante ; elle ne se surstime pas. Mais tous ont un point commun : ils s'efforcent d'aller à l'encontre de la normalité humaine. Même Catherine. Ils essayent tous d'apprendre et de faire des choses plus vite que de rigueur, ce qui est contre nature.

Quelles relations ton personnage entretient-il avec la sexualité ?

Je pense qu'elle s'accomplit dans le sado-masochisme. Elle s'habille de cuir, et je ne vois pas

pourquoi elle s'arrêterait là ; elle ne parvient plus à se réfréner. Si elle ressemblait à Pretorius, elle irait encore plus loin dans cette dimension d'elle-même

Le tournage de *From Beyond* ne t'a pas posé de problèmes particuliers ?

C'est toujours drôle de faire un film avec autant d'effets spéciaux ! Dans *Re-Animator*, nous donnions la réplique à des cadavres ! Sauf que c'étaient des acteurs en chair et en os, des gens comme toi et moi...

Alors que dans *From Beyond*, il y avait beaucoup d'effets spéciaux, de trucages, de monstres qui n'en sont pas... Ce n'étaient pas des acteurs mais des objets censés être des personnages réels. A un moment donné, les maquilleurs avaient fait la tête de Pretorius à Ted Sorel, mais tout le reste, son corps, ses mains, ses jambes, était faux. Il fallait que je réagisse non pas en fonction de l'acteur, mais de ce que cette « chose » était censée représenter, et lui octroyer aussi une personnalité, laquelle se compose d'un assemblage de mousse de latex, de caoutchouc, de gélatine et de faux sang... (Rires). C'est le plus dur : réagir à quelque chose qui n'existe pas, un objet inanimé auquel il faut prêter une existence... Il y avait beaucoup de scènes dans lesquelles la chose était censée m'attraper et me plaquer au sol, alors que c'était tout le contraire ! C'était moi qui faisais marcher le monstre. J'ai donc été amenée à faire semblant plus que je ne l'avais jamais fait auparavant. En cela, *From Beyond* constituait un défi important à relever, pour moi : je ne donnais pas la réplique à quelqu'un qui pouvait répondre avec naturel ; et mon personnage impliquait différents niveaux d'émotions intéressantes, ce qui m'éloignait des rôles de Jouvenelles que j'avais interprétées jusqu'alors. *From Beyond* m'a donc permis de franchir une étape décisive dans ma carrière... □ ■

... et victime du « résonateur » qui altérera sensiblement son comportement.



Dans notre prochain numéro :
LES EFFETS SPÉCIAUX



THE VOYAGE HOME

Le grand retour...

Par Randy et Jean-Marc Lofficier

D'ordinaire, les films de science-fiction nous parlent d'hardis voyageurs qui explorent le futur. Cette règle n'est plus vraie aujourd'hui. Dans *Star Trek IV*, en effet, l'Amiral Kirk et tout l'équipage de l'Enterprise reviennent « là où l'Homme a déjà mis le pied », ils retournent sur terre explorer le passé et l'année est... 1986 !

Star Trek IV est probablement le meilleur film de la série. Bien sûr, l'action se passant de nos jours, il ne faut pas s'attendre à une débauche d'effets spéciaux, mais étant donné la fortune que les trois épisodes précédents ont rapporté à leurs producteurs, il est peu probable que scénaristes et auteurs se soient vu imposer ce choix pour de simples raisons budgétaires.

Au 23^e siècle, le sort de l'humanité est en jeu : une sonde venue d'un autre monde annihile toute énergie dans l'univers et il en émane un message pour le moins inquiétant. Spock émet quant à lui l'opinion qu'il s'agit de cris de baleine et en conclut que la seule façon de se débarrasser de la sonde consiste à ramener un cétacé du 23^e siècle...

L'aventure commence pour de bon au moment où nos héros entreprennent de remonter le temps jusqu'au 20^e siècle et débarquent à San Francisco dans l'intention de chaparder un couple de baleines d'un Marineland...

Certes, *Star Trek IV* semble au premier abord emprunter le même chemin que Spielberg avec *Retour vers le futur*. Ce qui rend cependant le film si différent de ses prédécesseurs ce sont deux éléments : un sens de l'humour, inhabituel dans la série, et l'humanité profonde qui émane du récit. Kirk tombe amoureux, pour la première fois dans l'histoire de *Star Trek*, Spock « devine » les pensées des autres et le docteur McCoy, confronté aux pratiques médicales du 20^e siècle, reconnaît enfin que rien ne vaut le progrès...

Star Trek constitue assurément un enchantement pour les fans de la glorieuse saga mais il garantit une bonne surprise aux autres. N'avons-nous pas rêvé que Kirk, Spock, McCoy, Chekov et les autres nous rendraient visite un jour ? Avec *Star Trek IV*, c'est devenu une réalité...

C'est à une drôle de naissance que présidait, en ce jeudi 8 septembre 1966, à 20 h 30, la NBC : elle diffusait le premier épisode de *Star Trek*, créé par le producteur Gene Roddenberry. Le premier épisode filmé s'appelait *The Cage* — « la cage » — mais il avait été refusé par la chaîne, ses dirigeants l'ayant jugé « trop cérébral » pour les téléspectateurs...

En 1986, c'est le 20^e anniversaire de *Star Trek*, et l'épisode banni est pour la première fois diffusé... en vidéo. Lorsque la chaîne accepta finalement la série, William Shatner fut retenu pour incarner le personnage du Capitaine James T. Kirk, alors que dans *The Cage*, c'est Jeffrey Hunter qui



William Shatner et Leonard Nimoy



L'amiral James T. Kirk (W. Shatner)



Klingon Ambassador (John Schuck)

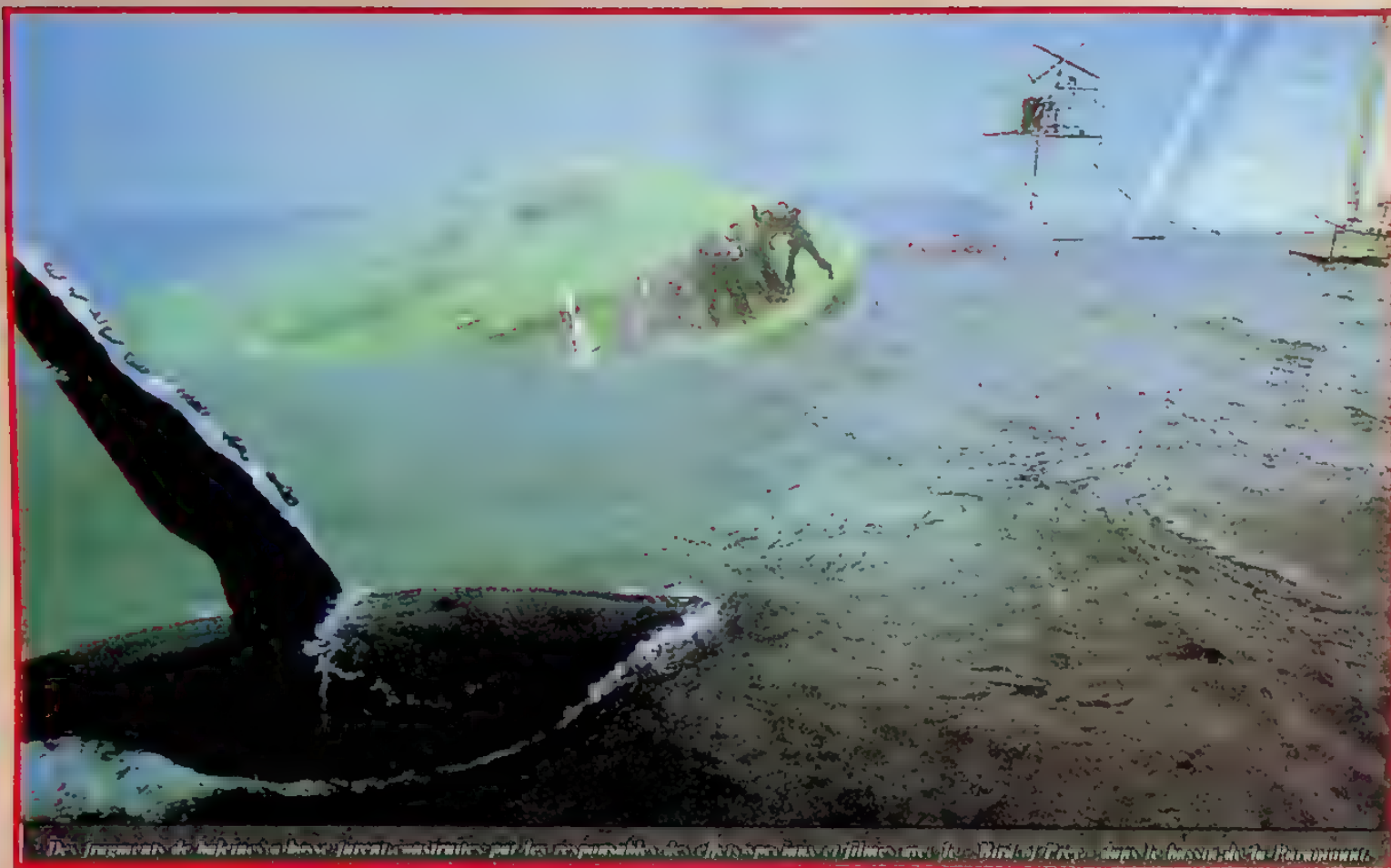
tient le rôle. Leonard Nimoy, qui figurait déjà dans ce premier épisode sous les traits mi-humains, mi-vulcaniens qu'on lui connaît, devait réussir son examen de passage, de même que Shatner et DeForest Kelly, alias le Dr Leonard « Bones » McCoy. Les autres membres de l'U.S.S. Enterprise ne tardèrent pas à les suivre pour ne jamais les quitter. Et c'est ce même équipage que l'on a retrouvé depuis à trois reprises sur nos grands écrans. Lorsque la NBC menaçait de mettre fin à la série, elle reçut un tel courrier qu'il fallut se rendre à l'évidence : elle avait fabriqué un mythe. DeForest Kelly raconte même avoir reçu des lettres de gens selon lesquels ce serait son personnage qui les aurait décidés à devenir médecins !

C'est en 1979 que la Paramount lança le premier long métrage inspiré de la série télévisée : *Star Trek, le film*. Un film qui devait leur rapporter plus de 18 millions de dollars dès sa première semaine d'exclusivité et qui devint immédiatement un best-seller lors de sa sortie vidéo, avant d'obtenir le meilleur indice de tous les temps lorsqu'il passa à la télévision, augmenté de 12 minutes coupées dans les copies d'exploitation. Bien entendu, trois ans plus tard, la même Paramount sortait une séquelle intitulée *Star Trek II, La colère de Khan*, aussitôt suivie d'un *Star Trek III, à la recherche de Spock*. Si la réalisation de *La colère de Khan* était signée Nicholas Meyer, le troisième épisode cinéma devait mener Leonard Nimoy à passer de l'autre côté de la caméra, et c'est à ce même Nimoy que l'on doit aujourd'hui *Star Trek IV, The Voyage Home*. Nimoy, qui aura réuni pour la circonstance la plus belle brochette de talents : Don Peterman (*Cocoon*, *Splash*) à la photographie ; Jack Collis — dont on a également vu le nom au générique des grands succès de Ron Howard — à la décoration ; Michael Lanteri (*Starfighter*, *Poltergeist II* et *Galactica*), aux commandes des effets spéciaux, etc...

C'est le maquilleur Richard Snell qui a conçu les extra-terrestres les plus exotiques de la dernière séquence, tout comme les oreilles pointues de maître Spock.

Star Trek IV est une surprise. On y explore un passé que nous connaissons bien : notre présent. Était-ce bien la chose la plus logique à faire ? A cette question on ne peut apporter que la réponse du Capitaine Kirk à Spock : « Non, mais c'était la plus humaine ! ». Après vingt années de fidélité, l'équipage de l'Enterprise redescend sur Terre pour rendre hommage à ses fans !

Laurent Bouzereau



Des fragments de torii japonais construits par les responsables des effets spéciaux et filmés avec le *Star Trek* dans le bassin de la Paramount.

LEONARD NIMOY, INTERPRÈTE ET RÉALISATEUR

Les prises de vues de première équipe de *Star Trek IV* étaient à peine terminées lorsque Leonard Nimoy prit le temps de nous accorder un entretien, dans son bureau de la Paramount.

La seconde équipe et les spécialistes des effets spéciaux n'avaient pas encore achevé leur tâche, et le metteur en scène arborait toujours ses sourcils « à la Spock ». Nimoy devait fréquemment éclater de rire tout en nous racontant ses exploits d'acteur et de réalisateur, rôle qu'il reprenait pour la seconde fois. L'entretien fut très détendu, mais c'est avec beaucoup de profondeur qu'il nous a parlé des préoccupations exprimées par ce film « très personnel ».

Quand et comment avez-vous décidé de faire *Star Trek IV* ?

La gestation a été plutôt longue, puisque les responsables du studio m'avaient parlé du projet trois semaines avant la sortie de *Star Trek III*, il y a donc deux ans de cela. J'ai tout de suite commencé à y réfléchir, à travailler sur le projet.

Vous avez dû avoir du mal à trouver un moyen de tirer l'équipage de la situation dans laquelle vous l'aviez laissé ?

C'était la première chose à faire, mais ça ne constituait pas vraiment un problème. Tout se ramène à un processus créatif, et il s'agissait en l'occurrence de faire évoluer des idées. Nous avons très vite arrêté la direction générale dans laquelle nous souhaitions voir aller le film, ainsi que le ton que nous voulions lui donner. J'avais des idées bien arrêtées sur le projet et je savais en particulier ce que je ne voulais pas faire. J'avais surtout le sentiment que nous avions déjà deux films d'affilée avec un méchant tout-à-fait classique, Ricardo Montalban dans le rôle de Khan dans *Star Trek II* et Chris Lloyd dans celui de Krige de *Star Trek III* et je trouvais que ça suffisait !

Dans la série TV, il n'y avait pas un méchant toutes les semaines, et j'étais fermement décidé à ne pas transformer les longs métrages en une

apologie des bons — nous — opposés à des mauvais du cinéma. J'ai bien insisté dès le début sur le fait que ce ne serait pas l'intrigue du film. Elle résulterait peut-être d'un malentendu, de problèmes écologiques, de catastrophes naturelles ou non, mais ce ne serait certainement pas la chronique des agissements d'un personnage animé d'intentions maléfiques. En fin de compte, le sujet du film est bien un problème à résoudre, mais il n'est pas lié à un personnage.

J'avais par ailleurs le sentiment que le ton du film gagnerait à être plus léger que celui des deux précédents : nous avions été trop souvent confrontés à des situations dramatiques, dans lesquelles des vies étaient en jeu, où nous avions vu mourir presque tous nos amis à tour de rôle.

Vous n'avez jamais été tenté de faire quitter la Fédération à l'équipage de l'*Enterprise* ? Ses membres auraient pu s'emparer de l'*« Oiseau de Proie »*, le vaisseau des Klingons...

...et écumer la galaxie comme des pirates ? Non, pas vraiment. Cette idée a été souvent évoquée, mais je ne l'ai jamais prise au sérieux. Ça ne me disait rien.

Vous comprenez, ça ne leur ressemble pas. Je

ne les voyais pas prendre la fuite devant la justice, devant leurs responsabilités. D'ailleurs, que se serait-il passé ensuite ? Tout restait à imaginer. Je me suis toujours sincèrement dit que, compte-tenu de leur caractère, les personnages ne pouvaient pas faire autrement que de rentrer chez eux et se soumettre aux conclusions du procès, s'il devait y avoir un procès. Ils n'auraient jamais pu s'y soustraire, rester dans l'espace. Tout cela ne tenait absolument pas debout.

Avez-vous caressé l'idée d'écrire le scénario vous-même ?

Non. Je savais précisément ce que je voulais, tant au point de vue des idées que du style du film, mais je ne tenais pas à en écrire le scénario.

Je m'étais dit que c'était suffisant de la mettre en scène et d'y jouer. Mais je tenais à ce que le film ait un certain ton, et j'ai obtenu le résultat voulu.

Est-ce la raison qui vous a décidé à faire travailler Nicholas Meyer et Harve Bennett conjointement sur le scénario ?

Harve est très doué pour la construction, alors que Nick avait tout l'humour, le don de la satire, le côté mouche du coche dont j'avais besoin pour ce film.

Avez-vous trouvé plus aisé, cette fois, de mettre le film en même temps en jouant dedans ?

Non, pas vraiment. Je dirais même que c'était plus dur parce que je joue beaucoup plus dans ce film que dans le précédent. Dans *Star Trek III*, j'étais allongé sur le dos l'espace de deux ou trois instants, puis debout pour une scène importante à la fin du film, alors que dans celui-ci, je suis bien planté sur mes deux pieds d'un bout à l'autre !

Mais vous seriez prêt à recommencer... ?

Non. Pas pour *Star Trek*, en tout cas, et certainement pas pour le prochain. Si j'ai bien compris, c'est Bill Shatner qui mettra le suivant en scène, ce que je trouve très bien. Il est bourré de talent et d'énergie et je serai très content qu'il le fasse. Ça me fera plaisir de pouvoir profiter un peu de son énergie.

Comment avez-vous décidé que le problème à résoudre était lié aux baleines ?

Cela remonte à février 1985 : je me creusais la tête pour trouver le facteur déterminant du film, or nous étions d'accord, le studio, Harve Bennett et moi-même, pour faire tourner l'histoire autour du voyage dans le temps. Nous tenions, comme je vous le disais, à ce que le ton du film soit plus léger et à ce qu'il comporte davantage d'humour et d'aventure que ses deux prédécesseurs. Nous avions proposé un concept, Harve et moi, que le studio avait accepté, et il y était bien question de voyage dans le temps, mais nous n'avions pas encore défini la période à laquelle nous revenions. Nous nous étions réservés le choix, mais tout le monde est tombé d'accord sur le fait que ce serait merveilleux si l'Enterprise revenait à notre époque, à San Francisco, et qui plus est, au Quartier Général de la Fédération des Planètes.

Mais à partir de là, il restait une question

fondamentale : pourquoi ce retour dans le temps ? Était-il accidentel ou intentionnel ? Étions-nous sur le chemin du retour lorsque quelque chose s'est détraqué dans le « Bird of Prey », nous projetant au travers des mailles du tissu temporel, ou bien quelqu'un ou quelque chose nous aurait-il expédiés dans les abîmes du temps, des adversaires qu'il nous aurait fallu pourchasser et retrouver, comme dans l'un des meilleurs épisodes de la série, *City on the Edge of Forever* ?

Et si c'était nous, les chasseurs, qui avions été obligés de nous réfugier dans le temps pour nous sauver ? Tout était possible.

Je me suis donc livré à des recherches approfondies sur les théories scientifiques actuelles concernant l'avenir, l'une des préoccupations les plus sérieuses des savants portant sur la disparition des espèces. Je suis tombé sur un livre écrit par un biologiste, un certain Wilson, qui travaille à Harvard, et je l'ai appelé. Nous avons eu un entretien mémorable, en février 85. Je tenais la clé du problème. Dans son livre, il expliquait, entre autres, qu'au rythme actuel, d'ici 1990, dix-mille espèces disparaîtraient chaque année de cette planète, c'est-à-dire une espèce à l'heure. Dont beaucoup nous resteraient à jamais inconnues, parce qu'elles n'auraient jamais été scientifiquement observées. Nous ne saurions seulement pas qu'elles avaient un jour existé, car elles se seraient éteintes avant que les biologistes n'aient le temps de les étudier. Sans parler, bien sûr, des espèces animales menacées que nous connaissons tous, comme les baleines.

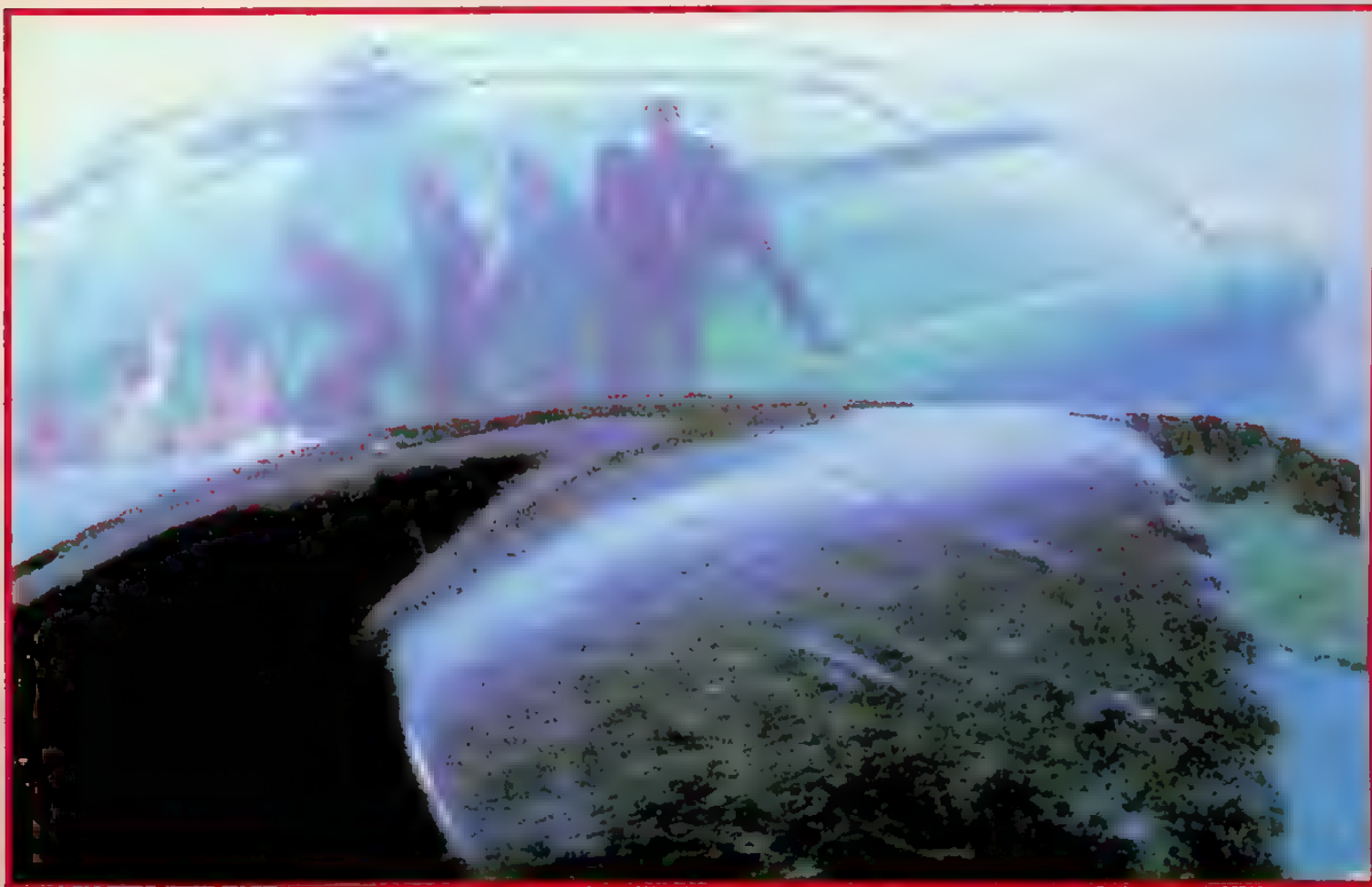
Certaines de ces espèces constituent, pour reprendre ses propres termes, de véritables clefs de voûte. Vous savez, quand vous faites un château de cartes, il y a des cartes que vous pouvez enlever sans tout casser, mais il y en a d'autres auxquelles on ne peut pas toucher. Il en va de même pour les espèces animales et



Le look terrestre de Leonard Nimoy

végétales : l'équilibre écologique de la planète entière repose sur certaines d'entre elles, mais on ne sait même pas toujours lesquelles. Et pourtant, que l'une d'elles disparaisse, elle entraînera toutes les autres à sa suite.

Au cours de mes recherches, j'ai rencontré des scientifiques qui m'ont raconté que l'une des choses qui leur faisait vraiment peur — et ils ne plaisantaient pas — c'était l'attitude générale du public qui consistait à se dire que si quelque chose allait de travers, les savants s'en occuperaient. Or ce n'est pas forcément vrai. Il se pourrait que les choses aillent trop loin pour qu'il soit encore possible d'intervenir. Que nous fissions appel aux savants pour arranger les



Ces scènes seront ensuite mélangées avec celles de l'I.L.M., qui réalisa et filma sous l'eau 4 modèles réduits de baleines, téléguides...



Un dangereux extra-terrestre (Nick Rumay)

« Il y avait longtemps que je ne m'étais pas autant amusé ! »

choses, mais qu'il soit trop tard, ou qu'ils n'aient plus les moyens de faire quoi que ce soit. C'est ce qui les effraie le plus.

Je me suis donc attaché à l'idée que nous rencontrerions au 23^e siècle un problème auquel nous ne pourrions apporter une solution qu'en faisant appel à un élément, une espèce éteinte depuis, que nous aurions laissé mourir, disparaître. Les savants seraient dépassés, incapables de la remplacer par un quelconque ersatz. Sans trop déformer le sujet, disons seulement que le seul moyen de régler la question consistait à revenir trois-cents ans en arrière et à ramener un couple de baleines à bosse. Et voilà comment nous avons été obligés de regagner le 20^e siècle, de les recueillir dans le « Bird of Prey » et de revenir au 23^e siècle pour les remettre dans l'océan — dans l'espoir que cela réglerait le problème.

Voilà en gros comment est née l'idée de base du film : je discutais avec un scientifique de mes amis après ma conversation avec Wilson et d'autres entretiens avec des chercheurs de Harvard, du MIT et de l'Université de Santa Cruz, toujours sur le même sujet, or il se trouve qu'il est passionné de science-fiction. Nous parlions de diverses espèces disparues ou menacées, et c'est ainsi que la conversation est tombée sur les baleines.

Avez-vous toujours eu des préoccupations écologistes ?

Oui. Je ne suis pas un écologiste militant, mais je m'inquiète du problème de la sauvegarde des espèces. Je suis membre actif de plusieurs organisations auxquelles j'apporte un soutien financier. J'ai longtemps envoyé de l'argent à Greenpeace.

Tout ça doit vous paraître bien sinistre ! Et pourtant le film est très amusant, à partir du moment où l'on se retrouve au 20^e siècle et où les membres de l'équipage sont amenés à se mouvoir sur Terre, à San Francisco, en 1987, à frayer avec cette société afin d'accomplir la mission qui leur a été assignée. C'est un film très drôle, très distrayant.

J'ai parlé à ce scientifique du voyage dans le temps. Vous connaissez bien sûr le problème du paradoxe temporel : en revenant en arrière, on risque de changer le cours du temps, de modifier toute une série d'événements. Mais il y a une autre théorie selon laquelle ce serait tout simplement impossible. Impossible de changer quoi que ce soit à ce qui doit de toute façon arriver. D'après cette théorie, on pourrait toujours remonter dans le temps, acheter un pistolet, le charger et le placer sur la tempe de quelqu'un, on pourrait aller jusqu'à appuyer sur la gâchette, le coup ne partirait pas si la

personne concernée n'était pas censée mourir à ce moment-là. Ce serait infaisable. C'était un petit jeu amusant, et nous nous en sommes un peu divertis dans ce film. Mais pour l'essentiel, nous avons cependant limité les fantaisies de ce genre. Nous faisons ce que nous avons à faire et nous reportons.

A partir du moment où il a été décidé que vous auriez besoin de baleines, vous avez dû commencer tout de suite à étudier les moyens de les montrer à l'écran et envisager toutes les solutions possibles...

Exactement. On retrouvera dans le film des images obtenues par différents moyens : un certain métirage a été filmé spécialement pour nous dans les Maui par Debby et Mark Ferrari ; nous avons fait construire des fragments de baleines à bosse ici, par les responsables des

effets spéciaux du studio et nous les avons filmés dans le bassin, avec le « Bird of Prey ». Et puis l'ILM a construit et filmé sous l'eau quatre baleines téléguidées, en réduction. Ce n'était pas les idées qui manquaient !

Vous n'avez envisagé à aucun moment de vous passer complètement de vraies baleines et de vous contenter des maquettes ?

Je n'irai pas jusqu'à dire que nous n'y avons jamais pensé ; nous étions résolus depuis le début à faire en sorte de pouvoir nous en passer si c'était nécessaire. Mais nous avons eu la chance d'obtenir de très bonnes images de baleines véritables.

Vous êtes-vous fait un devoir moral de donner des chances égales, un même temps d'image, à chacun des membres de l'équipage ?

Ce n'était pas une contrainte ; c'était automatique, évident. Chacun d'eux a un rôle important à jouer. Ils revêtent tous une égale importance. Et j'ai fait en sorte qu'ils sachent le plus vite possible que tel était mon sentiment. Ils méritent tous qu'on leur donne leur chance. Nous avons toujours fait tout ce qui était en notre pouvoir, film après film, pour corriger les éventuelles inégalités, pour que le ou les acteurs qu'on avait peut-être moins vu dans un film aient l'occasion de se rattraper dans le suivant.

Avez-vous tenté d'entraîner Spock sur des voiles nouvelles ?

C'est un Spock différent de tous ceux que vous avez pu voir jusque-là. Très différent. Il reprend du poil de la bête en ce sens que, la dernière fois qu'on l'a vu, il était plutôt désorienté. Il se demandait où il était, qui il était et qui étaient les gens qui l'entouraient. Je crois qu'il avait fini par reconnaître Jim, et encore. C'est donc un tout autre que Spock que vous allez retrouver très drôle et charmant.

Ne pensez-vous pas qu'en « passant l'éponge », comme vous avez fait, dans le dernier film de la série, vous vous êtes donné une chance de faire avec le personnage des choses qui n'avaient jamais été possibles jusque-là ?

Vous avez raison. D'ailleurs, dans ce film, il passe par toute une série d'évolutions, par un processus comparable à la croissance. Il se demande avec amusement ce qui se passe et ce qu'il est censé faire compte-tenu des circonstances.

Mais il retrouve la mémoire et on se rend très vite compte qu'il se livre à une sorte de gymnastique mentale, qu'il emmagasine des quantités d'informations : des faits, des données, des dates, des chiffres et ainsi de suite. D'un autre

côté, il souffre toujours d'un léger déséquilibre au niveau des sensations, de la sensibilité ; il ne sait pas très bien comment se comporter en société, quelle conduite adopter. Il se demande constamment comment réagir, et c'est très drôle. Il y avait longtemps que je ne m'étais pas autant amusé dans le rôle de Spock !

En tant que metteur en scène, n'avez-vous jamais éprouvé la moindre frustration au cours du tournage ?

La question qu'on se pose toujours quand on fait un film, c'est : « Avons-nous suffisamment de temps pour faire telle ou telle chose comme nous aimerions qu'elle soit faite ? ». Je me sens responsable envers le studio du respect du plan de tournage. Ils se sont montrés vraiment très coopératifs ; ils étaient toujours très contents de tout ce que je leur faisais voir, et je ne peux pas m'empêcher de faire en sorte de leur donner satisfaction. Et puis, comme je vous le disais, jouer dans un film qu'on met en scène en même temps est évidemment une source constante de frustrations, toutes les fois qu'on est dans une scène et que l'on sait qu'il se passe partout des choses qu'on ne peut pas voir. C'est là qu'on regrette de ne pas avoir un œil derrière la tête... Mais j'ai été très aidé par les opérateurs, qui étaient excellents, ainsi que par Bill Shatner : lorsqu'il ne jouait pas, il surveillait le tournage pour moi ! Et puis j'avais confiance dans les autres acteurs. Tout le monde a joué le jeu. Ils m'ont aidé à passer les moments difficiles.

On l'a dit, mais on est toujours gonflé à bloc quand on commence un film, et il vient toujours un moment, vers la moitié ou les deux tiers du tournage, où on en a tellement assez, on est tellement fatigué, qu'on n'attend que le moment où la torture prendra fin !

Mais je crois que mes plus grands moments de frustration, c'est dans le fauteuil du maquilleur que je les ai éprouvés. Certains jours, je devais subir deux heures de maquillage en plus de tout le temps que je consacrais à la mise en scène, au tournage et à la vision des rushes le soir...

Êtes-vous plus satisfait de ce film que des précédents ?

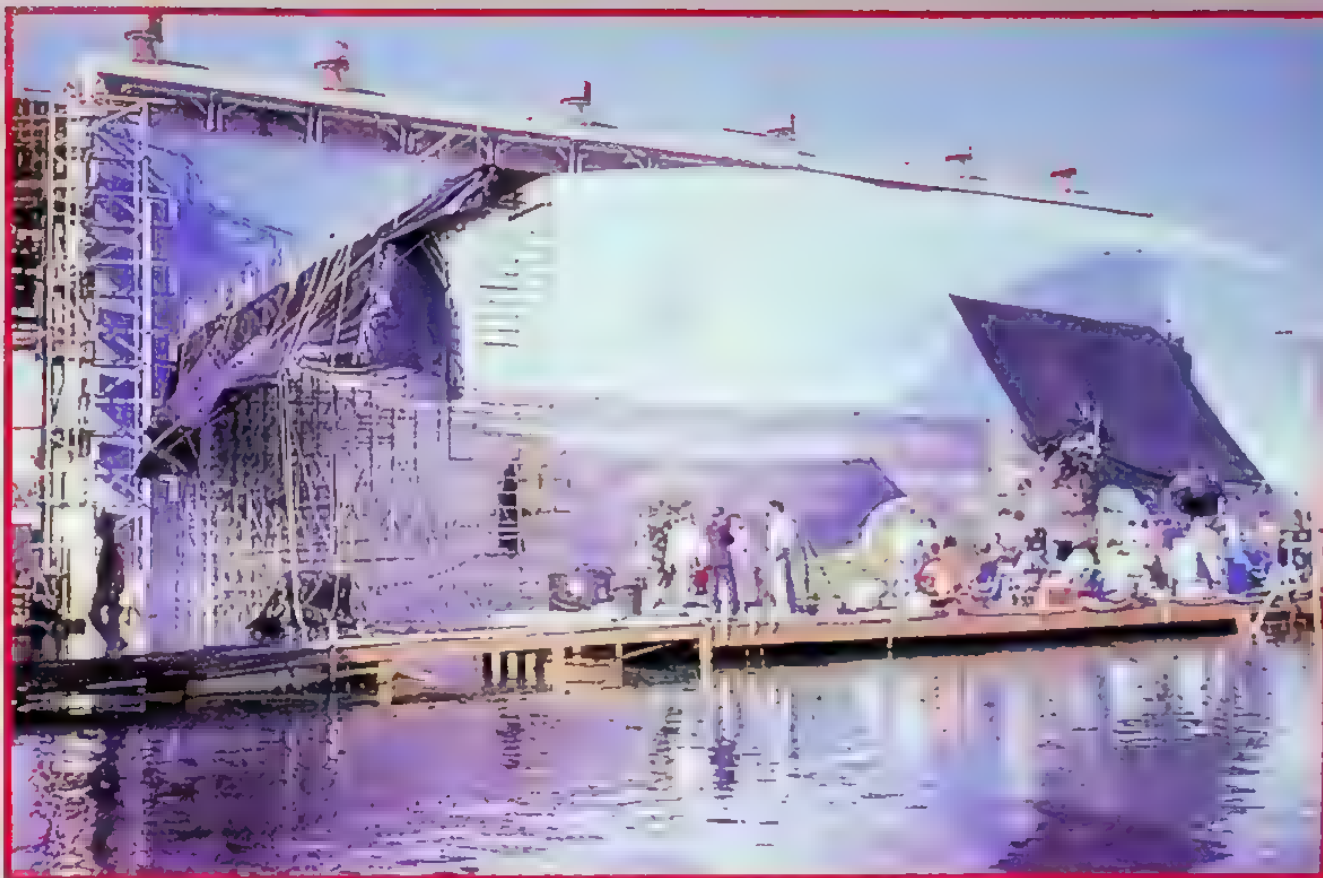
Je dirais que c'est un film plus personnel. Pour le précédent, nous avons tous mis la main à la pâte. C'est moi qui l'ai mis en scène, je suis donc responsable de ce qu'il y avait à l'écran, mais c'était plutôt une œuvre collective, à laquelle tout le monde a contribué. Ce film correspond davantage à mes idées. Il est signé Leonard Nimoy, et j'ai pris cette responsabilité très au sérieux. Je m'étais dit que je voulais faire un film à moi. Dans ce sens, j'ai l'impression d'avoir franchi une étape. C'est comme si on m'avait enlevé les stabilisateurs de mon vélo et qu'on m'avait dit d'y aller tout seul. Ce sont d'ailleurs exactement les termes qu'ont employés les responsables du studio lorsqu'ils m'ont demandé de faire ce film, juste après *Star Trek III*. Ils m'ont dit : « Plus de stabilisateurs, il est temps de montrer votre vision personnelle de *Star Trek* ! »

Quels ont été, pour vous, les moments les plus intéressants dans la fabrication des deux films ?

L'orage que nous avons reconstitué dans un bassin. Ça aura été le plus excitant. Tout le monde venait nous voir travailler. On se serait cru revenu au bon vieux temps du cinéma hollywoodien, avec tous ces gens merveilleusement talentueux qui s'évertuaient avec toutes leurs compétences à créer un drame de toutes pièces. J'ai trouvé ça formidable. Et le résultat est formidable aussi !

Comment s'est passé le tournage des extérieurs, à San Francisco ?

L'orage reconstitué dans le bassin fut l'un des moments les plus excitants du film pour Nimoy réalisateur : « On se serait cru revenu au bon vieux temps du cinéma hollywoodien ! »



Très bien ! Les gens savaient qui nous étions, tout le monde aime la série des *Star Trek*. A certains moments, nous avons eu un peu de mal à contenir la foule, mais dans l'ensemble, la population s'est montrée très coopérative. La police de San Francisco a veillé à ce que nous puissions travailler dans les meilleures conditions possibles. J'y ai pris beaucoup de plaisir. Ce qui me séduisait surtout, c'était l'idée que *Star Trek* était enfin parmi nous.

Le fait de ne plus avoir l'Enterprise n'a pas affecté le film ?

Nous avons « l'Oiseau de Proie » des Klingons à la place. C'était devenu notre moyen de transport, celui par lequel nous rentrions sur Terre. L'aventure commence alors que nous sommes déjà à bord de « l'Oiseau de Proie », ce qui constituait en effet un changement. Nous avons dû nous habituer à un bâtiment qui n'était pas le nôtre. Et puis surtout il a fallu que je le conçoive de telle sorte qu'il soit différent de l'Enterprise tout en étant confortable. Et nous avons dû apprendre à nous en servir assez rapidement. Il fallait que nous donnions l'impression que ce n'était pas l'Enterprise, mais que nous en avions étudié le maniement à terre et que nous savions le faire fonctionner. C'est en cela que résidait la plus grande différence. Ce nouveau bâtiment présentait des avantages non négligeables : l'éclairage, la conception des consoles, l'équipement intérieur, tout avait été prévu pour faciliter le tournage. Nous connaissions tous les défauts de l'Enterprise. Nous avons reconstruit une nouvelle passerelle de commandement pour « l'Oiseau de Proie », celle de *Star Trek III*, qui pouvait convenir au peu de temps que nous devions passer dedans, aurait été trop exigüe pour ce film. Il est dit dans le film que nous l'avons faite refaire sur Vulcain. Nous en avons profité pour l'améliorer considérablement. Elle n'a plus grand'chose à voir avec celle de *Star Trek III*. Nous avons construit le décor sur un cadre en

acier, en prévision des scènes pour le tournage desquelles nous serions amenés à l'incliner. L'ensemble pesait une vingtaine de tonnes. Pour le soulever par un bout, nous avons fait venir une énorme grue !

Pourquoi n'avoir pas fait comme tout le monde et incliné la caméra au lieu de tout mettre sous-dessous ?

Nous avons souvent eu recours à ce subterfuge dans la série, et le résultat n'est quand même pas aussi bon. On voit la différence. On se rend bien compte que les acteurs marchent sur un sol incliné. Quand on fait ruisseler de l'eau dans un décor en pente, on détecte tout de suite le truc. Quand quelque chose tombe, il tombe évidemment selon une verticale — donc un angle par rapport au plan horizontal supposé. Alors que si l'on fait basculer le décor, ce qui glisse des

consoles, par exemple, tombe à cause de l'inclinaison réelle. Je suis convaincu que le résultat en vaut la peine. Je ne regrette ni le temps ni l'argent que nous avons investi dans ce décor pour obtenir un effet authentique...

Pensez-vous vous être donné les moyens de faire évoluer *Spock* par la suite ?

Je l'espère bien ! Mais toute la question est de savoir ce que peut nous réserver l'avenir. Après tout, *Star Trek IV* vient à peine de sortir...

STAR TREK dans l'Ecran Fantastique :

- N° 8 : la série TV (avec film complet)
- N° 13 : *Star Trek - Le film* (entretien avec R. Wise)
- N° 27 : *Star Trek II* (dossier complet)
- N° 46 : *Star Trek III* (Preview)
- N° 49 : *Star Trek III* (entretien avec L. Nimoy)



Leonard Nimoy et son équipe en tournage dans l'aquarium de Monterey Bay, en Californie.

LES EFFETS SPÉCIAUX AU CINÉMA

par Marc E. Louvat

LE DESSIN ANIMÉ CLASSIQUE

Le principe de base du dessin animé, en général, est le même que celui de l'animation (cf. E.F. n° 69). Nous n'y reviendrons donc pas, excepté sur un point : la persistance rétinienne ; et ceci, sous la forme d'un erratum

En effet, malgré une croyance ancrée dans nos esprits, le sentiment que nous avons qu'il y a un mouvement, n'est pas lié à cette imperfection de nos yeux. Et toutes les techniques d'animation, bâties sur cette théorie, ont donné naissance à un art dont le fondement technique est erroné. En fait, il s'agit d'un phénomène mnémonique, c'est-à-dire relatif à la mémoire, mis en avant dès 1926 par l'Allemand E. Goldberg. Le principe en est que notre attention est intermittente, et que notre vision, qui nous semble continue, n'est construite que sur quelques données enregistrées par notre cerveau. Des données que l'on peut assimiler aux 24 images par seconde. La continuité liant les différentes données serait alors due à notre imagination qui, guidée par la logique, comble dans notre esprit les lacunes de notre vision

GÉNÈSE ET ÂGE D'OR

La genèse du cinéma d'animation revient, nous l'avons déjà vu, à John Stuart Blackton. Il en est de même pour les débuts du dessin animé. Avant *Fantasmagorie* et les *Cauchemars de Fantoche* d'Emile Cohl (1908), avant le *Little Nemo* de Winsor Zens McCay (1911), Blackton avait tourné dès 1906 *Humorous Phases of Funny Faces*. Certains théoriciens du cinéma lui attribuent aussi un film intitulé *The Enchanted Drawings* qu'il aurait réalisé en 1900. Tous ces films étaient tournés avec des caméras dont le mécanisme avait été révisé afin de permettre le procédé dit du « one turn, one picture » (1), c'est-à-dire, un tour de manivelle (= une ouverture de l'objectif), une image enregistrée, ceci au rythme de 16 images/seconde à la projection, cadence normalisée du cinéma muet.

Toutefois, on peut voir de nombreux précurseurs des dessins animés dans le travail de tous ces inventeurs, créateurs des phénakistoscopes (2) et d'autres zootropes, de même que dans les pantomimes lumineuses d'Etienne Reynaud avec son théâtre optique. La plupart des images que l'on tentait d'animer étant des dessins.

La sortie d'*An American Tail (Fievel et le nouveau monde)*, dès le 11 février sur nos écrans) du talentueux Don Bluth, premier dessin animé de long métrage produit par Steven Spielberg, constitue un véritable événement. Cet original croisement entre *Un violon sur le toit*, *Brisby* et *Il était une fois l'Amérique*, est un enchantement visuel mais aussi un film où l'émotion, l'humour et la tendresse affluent à chaque instant. Spectacle digne des meilleurs Disney de la grande époque (*Blanche Neige*, *Peter Pan*, etc.), ce retour aux sources est l'occasion propice pour nous pencher — pour la première fois dans le magazine — sur la fabrication du dessin animé classique. Certes, le dessin animé lui-même ne fait pas, à proprement parler, partie des « effets spéciaux ». Son domaine est à la fois proche du cinéma traditionnel — emploi d'un scénario, d'un décor, de personnages — et éloigné de celui-ci dans sa finalité, sa créativité, ses effets. Le dessin animé est au cinéma ce que les marionnettistes sont au théâtre. Pourtant, de même que les effets spéciaux se mettent au service de l'imagination, le dessin animé est un moyen pour de faire vivre des situations impossibles à des personnages imaginaires. La marche au plafond de Fred Astaire est l'une de ces situations, Vil Coyotte retrouvant sa forme première après une chute de 500 mètres en est une autre.

L'âge d'or du dessin animé arrivera avec Walt Disney qui dès 1924 signait son premier dessin animé : *Alice's Day at Sea*. On lui devra le premier film d'animation parlant en 1928 : *Steamboat Willie*, le premier dessin animé en couleur en 1932 : *Flowers and Trees*, et le premier dessin animé long métrage en 1937 avec *Blanche Neige et les sept nains*.

LES ÉTAPES SUCCESSIVES DE FABRICATION

La concrétisation d'un dessin animé n'est pas une mince affaire, de part leurs coûts de production, le temps nécessaire à leur réalisation, le nombre impressionnant de dessins à élaborer, gouacher et photographier. Pour s'en faire une idée, résumons-nous quelques chiffres. Les *Anstochats* était ainsi constitué de 1 125 plans nécessitant plus de 900 décors différents. Il fallut composer quelques 112 320 images pour les 78 minutes du film, soit un total de plus de

325 000 dessins photographiés ! La première étape de tout dessin animé, avant même de signer le scénario est de concrétiser le projet. Il faut déterminer les personnages, leur donner une forme physique, mais également leur définir un caractère. C'est aussi lors de cette pré-production que l'on va choisir la gamme des couleurs, la technique adoptée pour le dessin et que chaque animateur va prendre le ou les personnages qu'il sera le plus apte à animer. On n'anime pas un homme et un animal de la même façon, chaque être a une démarche qui lui est propre. De plus, le dessinateur a besoin de penser son personnage. Il doit être égal à lui-même tout au long du film. Un personnage animé par plusieurs, selon les scènes, ne donnerait pas de bons résultats. Un animateur a son propre style et il est l'âme de son personnage (3). Puis on achève le scénario. Dès lors commence la réalisation du story-board, suite de dessins retraçant l'histoire en ses points forts avant de passer au découpage

détaillé du film, plan par plan. Il va de soi que le story-board d'un court métrage est plus détaillé que celui d'un film d'une heure-trente. Ce sont les collaborateurs de Disney qui en revendiquent l'invention. Cela se serait passé dans le bureau de Webb Smith, lors des années trente. Disney et Smith travaillaient alors sur un film consacré à Pluto : recherche de gags, croquis des différents plans

Après le déjeuner, alors qu'un courant d'air avait éparpillé les feuilles de séquences un peu partout dans la pièce, les deux hommes auraient inventé le premier story-board d'animation. Walt Disney s'en rappelait ainsi : « On ne savait plus où on en était ! Nous avons donc décidé d'épingler tous les croquis dans l'ordre de l'action, sur un mur. Ce fut le premier tableau de séquence » Un story-board doit avoir au moins trois composants : un croquis de la scène, la description de l'action, et le commentaire ou les dialogues. Le croquis donne une image de ce que l'on obtiendra, on en définira ainsi le cadrage, la mise en scène. Puis chaque plan bien défini, on minute le tout

Le story-board achevé et le minutage réalisé, commence la réalisation sonore. Le son doit suivre ce minutage, de sorte que lors de la réalisation graphique, on puisse s'y fier. Ces enregistrements ne comportent que la musique et les dialogues ; les effets sonores de type bruitage viendront plus tard. Par ailleurs, tous les dialogues sont à leur tour chronométrés. Ainsi, chaque son sera relié à une image à filmer et les animateurs sauront exactement quelle forme ils devront donner à une bouche pour un son déterminé. Cette synchronisation son/image s'appelle le « timing » et les fiches qui servent à l'inscrire portent le nom de « dope-sheets ».

Au début du dessin animé sonore, les personnages ne parlaient guère : quelques interjections, et c'était tout ! Les dialogues se développant, les dessins et l'animation des visages et plus particulièrement de la bouche se compliquèrent

On raconte d'ailleurs que c'est à cette époque que l'on a vu fleurir sur les tables de dessin des studios d'animation bon nombre de miroirs. Ces miroirs faisaient face aux animateurs, lesquels s'y observaient en train de grimacer !

Dès lors arrivent les « key-drawings », dessins clefs de la production. Pour un film de 180 mètres (6

(1) En fait le taux était de 8 images par tour de manivelle dans les caméras classiques (2 tours = 1 seconde).

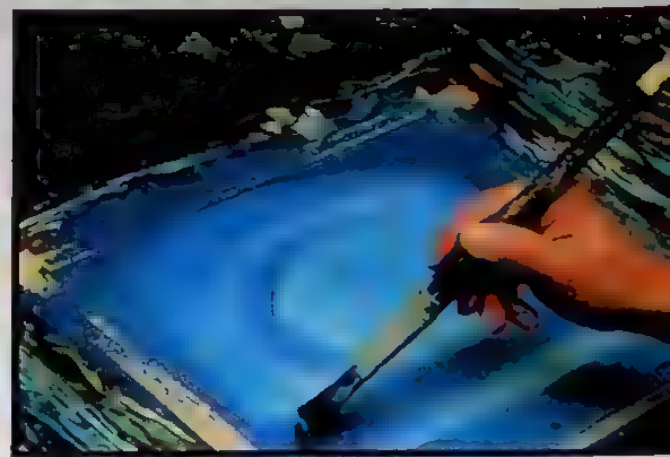
(2) Le phénakistoscope est un appareil

imaginé par J. Plateau en 1832, qui comporte un cylindre creux d'axe vertical percé de fentes longitudinales régulièrement espacées, en face desquelles

sont dessinées, à l'intérieur du cylindre, les phases successives d'un mouvement. Lorsque le cylindre tourne assez rapidement, l'œil observe à travers les

fentes, les images situées en face ; leur succession semble animer le sujet.

(3) Disney en 1931 créa un bureau d'étude des sujets confié à Ted Sears.



minutes), Tex Avery réalisait environ 600 dessins. Il s'agissait de dessins plus près de croquis que de bons à tirer, esquissant les personnages, leur donnant une expression, un mouvement. Avery travaillait dans le court métrage, le cartoon ; ainsi, il lui était possible d'être maître d'œuvre à part entière de la production. Dans d'autres studios, pour les longs métrages, cette mise en scène était beaucoup plus collective, un travail d'équipe chapeauté par le directeur artistique. Ce sont ces dessins qui vont être transmis aux animateurs. Dans certains studios américains (M G M), on ajouta une étape supplémentaire. Un « model-man » reprenait ces croquis et les remettait au propre avant de les transmettre aux animateurs. Pour des raisons pécuniaires, on abandonna cette phase intermédiaire. Naquirent alors, les « model-sheets », planches sur lesquelles on retrouve les personnages à animer s'exhibant dans tous les sens. Elles permettaient aux animateurs de travailler directement à partir des croquis en s'inspirant des postures pré-dessinées. Certains studios, à ce moment précis, filmaient le « pose-test », un film de contrôle tiré des key-drawings, afin de voir si les mouvements ont un bon enchaînement entre-eux. Arrive le stade de l'animation : il s'agit en fait de dessiner les différents états d'un mouvement entre deux key-drawings. Les anglosaxons appellent ces étapes des « in-betweens ». Les animateurs travaillent alors sur des tables lumineuses et inclinées, montées sur disque pivotant. Grâce à l'éclairage des tables, on peut décalquer le



« American Tail » est dans la lignée des grands classiques de l'animation, tant par la caractérisation de ses personnages que par la façon dont l'histoire est racontée. Le réalisateur, Don Bluth (ci-dessous) a également co-produit le film et conçu personnellement son « story-board ».

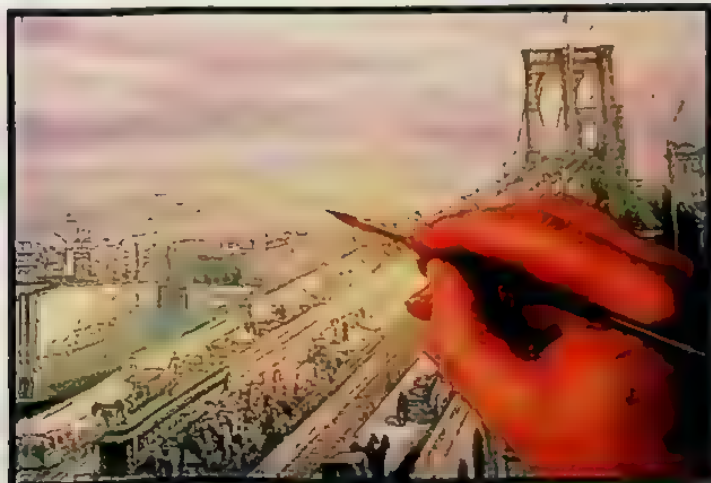


dessin précédent tout en le modifiant un peu. Au fur et à mesure que l'animation progresse, les animateurs, pour s'assurer de l'efficacité d'un mouvement, prennent en main une dizaine de feuillets, les superposent et les agitent pour reconstituer le mouvement.

En animation, il y a deux sortes de mouvements : le mouvement à cadence égale (rythmé à la même cadence), et le mouvement à cadence dynamique (accéléré ou ralenti). Le premier verra les différentes phases du mouvement changer de position régulièrement, tandis que l'autre verra ces changements de position grandir ou diminuer selon qu'il s'agit d'une accélération ou d'une décélération. Si le mouvement est à répétition, tel celui d'une personne qui marche, on utilisera une animation par cycle.

Un personnage qui marche, avance tout d'abord sa jambe gauche, prend appui dessus, soulève la jambe droite, l'avance, prend appui dessus, soulève sa jambe gauche, l'avance... Ici nous avons un cycle de 6 phases, la première étant l'avancée de la jambe gauche, la dernière étant le soulèvement de cette même jambe. Si l'on veut voir marcher l'homme, il n'y a qu'à répéter le cycle autant de fois que désiré (6 phases = 1 cycle, 1 cycle = 2 pas).

Il n'existe pas de règles générales en ce qui concerne le nombre de dessins à filmer à la seconde. D'autant plus qu'en dessin animé il y a plusieurs sortes d'animations. La « full animation » est celle qui fit les beaux jours des cartoons. C'est une animation où chaque dessin correspond à une image, et où la cadence se situe généralement



Don Bluth a respecté la tradition de l'animation classique : des décors détaillés, précis, des images riches, des mouvements soignés, bien décomposés. Il a bien sûr utilisé les dernières techniques de pointe en la matière, mais en les mettant au service de son art.





Parmi les nouveaux systèmes utilisés par « American Tail », il y a celui qui permet de réaliser rapidement de nombreux changements de plans — le film a plus de plans différents au dessin de l'ampleur et du relief; enfin certains effets spéciaux (feu, pluie, ombre)

entre 12 et 24 dessins originaux par seconde. La série des *Lucky Luke* a été tournée en 12 dessins/seconde. L'on trouve aussi la semi-animation, notamment employée dans les séries TV, où par exemple le corps du personnage reste fixe, mais seuls ses bras et sa bouche sont animés. Enfin, signalons la technique employée dans les séries japonaises, qui consiste à filmer des dessins fixes au milieu de l'animation, conservant une image vivante grâce à des mouvements de caméra, des enchaînements, des superpositions.

Dans les studios MGM, à l'époque où Tex Avery y travaillait, on filmait alors rapidement image par image, dessin par dessin, les dessins d'animation étant prêts; ceci afin de juger du rythme du film. Si un gag était trop lent ou n'amenait pas l'effet souhaité, il était toujours temps de le supprimer, de le modifier. On les appelait des « line-tests ».

Au début, décors (pour autant qu'il y en ait) et personnages étaient dessinés sur une seule et même feuille, ce qui nécessitait pour chaque image, un dessin original et complet. En 1914, Earl Hurd inaugura dans son film *Bobby Bump* l'utilisation de cels (celluloid : matière plastique transparente obtenue en plastifiant la nitrocellulose par le camphre, abréviations : cel ou cello). Ces feuilles de celluloid standardisées et perforées peuvent s'engager dans une barre à tenons (ergots immobiles) sur la table de prise de vue. Ces cellos permettent de différencier les divers éléments du décor, ceux qui sont fixes (décors et arrières plans)

des éléments mobiles, chaque celluloid représentant un de ces éléments. Ainsi, on peut conserver tout le long d'un plan le carton ou les cels « décor », tandis que les « mobiles » appelleront à chaque nouvelle prise de vue un nouveau cel. Les tenons et perforations permettent de fixer les différents celluloids dans une superposition précise, suivant ces repères.

Bien sûr, on ne dessine pas directement sur les cels. Dans les années 1930, on les encrait en décalquant par transparence les dessins un par un. Des encres retraçaient ainsi chaque dessin au porte-plume, tandis qu'avec leur main gauche et un petit batonnet, ils retenant le cello sur le papier à dessin. De plus, mitaines et gants de coton (sans peluche) étaient conseillés afin d'éviter les traces de doigts et poussières, cauchemar des opérateurs.

Cette technique n'a que peu varié depuis. Notons que les feuilles de rhodoid ont été préférées au celluloid car non-inflammable. De plus, au lieu d'encrer les cellos à la main, on se sert directement des dessins au crayon des animateurs que l'on passe dans une photocopieuse qui les transfère sur transparents.

La peinture sur les cels se fait sur l'envers du cel, afin de présenter à la caméra une surface brillante et lisse, tandis que le trait d'encre sur l'avant rend nette la jointure des différentes couleurs. Les nuances des couleurs employées sont nécessairement différentes selon le niveau du cello (feuille de surface ou feuille du fond). En effet, le cel le plus proche de la caméra enregistrera ses propres couleurs. Par

contre, sous trois ou quatre cels, les couleurs des arrières plans paraissent plus foncées, d'où le besoin d'utiliser des teintes plus vives. La peinture employée dépend un peu de l'effet que l'on veut obtenir. Le plus souvent, on parle de gouachage. Certains utilisent des peintures au latex, très couvrantes.

En ce qui concerne les décors « arrières plans », il s'agit le plus souvent de décors peints sur carton. Tex Avery les peignait à la peinture à l'huile, d'autres préféraient l'aquarelle ou la gouache. Mais encore une fois, les couleurs doivent être dosées : un arrière-plan ne doit pas attirer l'attention au détriment de l'action et pour cela doit rester assez neutre, pas trop vif dans ses coloris. Les coloristes suivent les instructions des color-keys (registre des couleurs prédéterminées par le directeur artistique). Ce qui les contraint d'ailleurs à préparer des quantités importantes de mélanges de peintures afin de conserver les mêmes nuances tout au long du film.

Notons qu'il existe deux types de décors, le décor « stable » (fixe), et le décor dit « panoramique ». Le premier amènera un cadrage fixe et le carton du décor sera du format des cels. Tandis que le second est réalisé sur une bande (horizontale ou verticale selon qu'il s'agit d'un panoramique transversal ou en hauteur) et sera étudié en fonction du chemin que l'on veut faire parcourir au personnage et qui se déplace au cours du tournage. Il va de soi que le décor est réalisé avant les personnages, de sorte de

leur positionnement et leurs couleurs cadrent avec les perspectives du décor, ses tons, et son organisation.

LE BANC TITRE

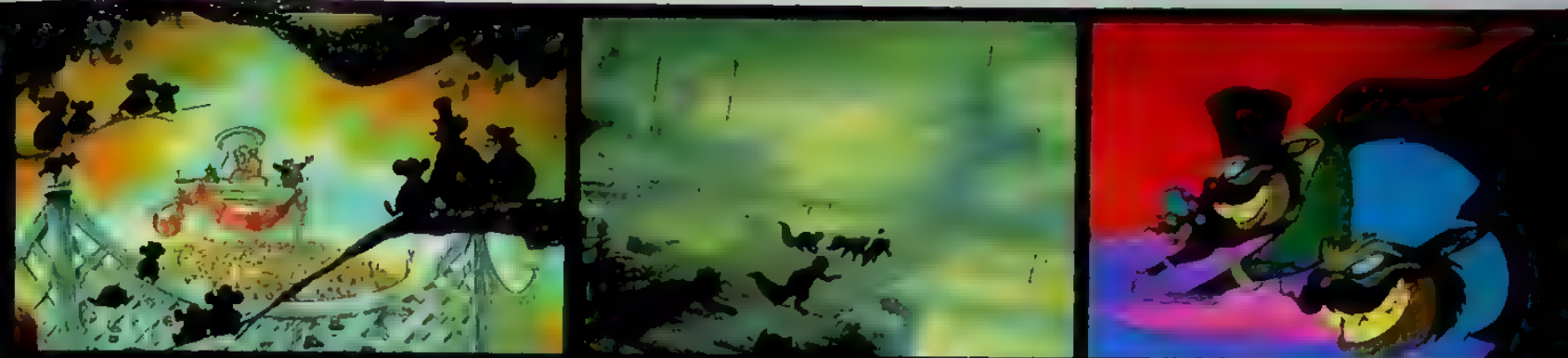
Au niveau de la prise de vue, l'appareil est un banc titre. Il s'agit d'une caméra dotée de quelques particularités et montée sur un axe vertical de sorte qu'elle effectue ses prises de vue verticalement. Le plateau à celluloids est placé en dessous; aucun des deux ne peut bouger par rapport à l'autre. La source lumineuse doit aussi avoir une position et une intensité fixes par rapport aux cellos et à la caméra durant tout le tournage. Parmi les particularités de la caméra, un compteur d'images, des commandes à distance de mise en fonctionnement, des programmeurs de cadence, un dispositif spécial, aujourd'hui guidé numériquement, qui donne un maximum de mobilité par rapport à un point fixe à la caméra et qui décompose son mouvement. Ce qui autorise la caméra à effectuer des travellings, des rotations, etc.

La feuille qui permet à l'opérateur de connaître exactement l'ordre d'enregistrement des divers cartons et cels est la feuille dite d'exposition. Une technique propre à certains studios était ainsi basée sur cette feuille.

En effet, ils ralentissaient ou accéléraient. Il s'agit d'une technique notamment utilisée par l'un des maîtres du dessin animé et de l'animation français : Jean Image.

L'histoire de Fievel à la recherche de sa famille sur un continent inconnu n'est qu'un prétexte. Le véritable sujet d'« American Tail » touche le cœur de chaque Américain : l'histoire d'un peuple d'émigrants qui se sont efforcés de trouver leurs racines et qui y sont parvenus, surmontant chaque épreuve. Les cinéastes ont tenu à montrer New York exactement comme elle était voici un siècle. Et ce, dans le moindre détail, qu'il s'agisse des ports, des rues pavées, des ruelles sales menant à des ateliers dans lesquels les ouvriers étaient exploités. Le film a exigé deux ans de préparation.





ne n'importe quel autre long métrage de dessins animés depuis « Bambi » (1942) —, celui qui permet de multiplier les passages d'une même image devant la caméra pour donner (fleurs, etc.) et la possibilité d'utiliser une palette de plus de 600 nuances de couleurs !

l'étaient un mouvement, non pas en modulant l'évolution des phases du mouvement en 24 ou 12 images/dessins par seconde, mais en jouant sur le nombre de prise de vue de chaque dessin. La feuille d'exposition prévenait alors l'opérateur du banc titre de la marche à suivre. Après le passage au banc titre, reste à ajuster les plans aux sons préalablement enregistrés (dialogues et musique). Puis le montage final achevé on y ajoute les effets sonores.

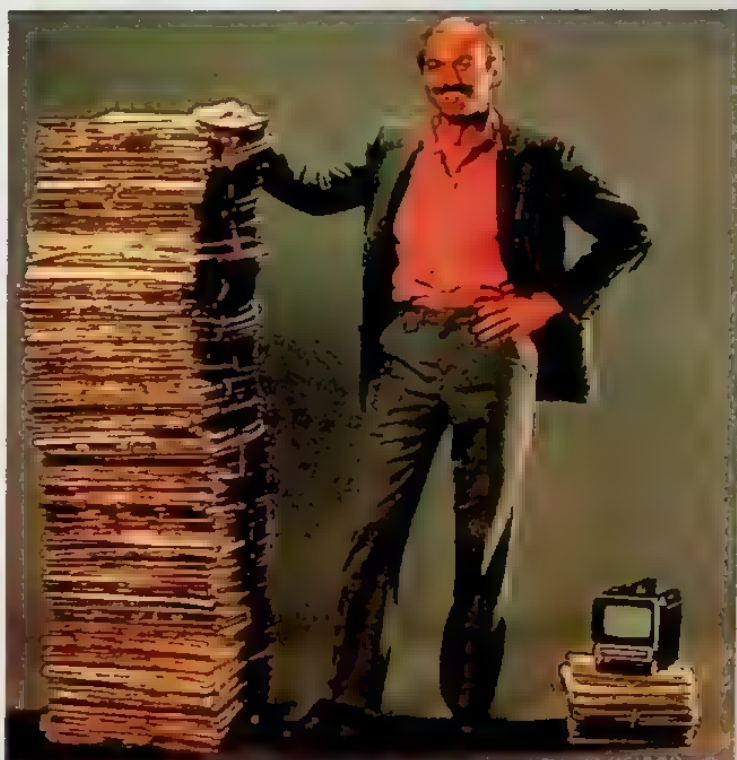
MULTIPLANE DISNEY

Par sa politique de longs métrages, Walt Disney se mit en concurrence avec les producteurs de films classiques. Aussi, lui semblait-il que ses films devaient devenir plus réalistes et ne pas être de simples dessins sur un ruban de cellulose. Ce qui manquait aux dessins animés de l'époque, c'était un effet de perspective, les celluloids étant filmés les uns sur les autres. Les personnages ne se détachaient pas du décor, sans oublier que certains mouvements de caméra étaient rendus impossibles. L'ensemble des dessins étant sur un même plan, on ne pouvait, par exemple, utiliser le moindre travelling, car premiers plans, personnages et arrières plans grossissaient uniformément ce qui est tout à fait contraire aux lois de la perspective. Ainsi, si l'on filmait une maison avec la lune à l'arrière plan, en

rapprochant la caméra des cels, on grossissait la maison, effet recherché, mais la lune aussi, ce dont il n'était pas question.

Pour faire face à ce problème les studios élaborèrent le multiplane, une caméra d'un nouveau type, étudiée pour la prise de vue sur plusieurs plans. Les cels étaient placés sur des cadres de verre, les uns au-dessus des autres, espacés d'environ 30 centimètres à 1 mètre. Ainsi, lorsque la caméra se rapproche des personnages, les premiers plans disparaissent hors champs, tandis que les arrières plans demeurent identiques. Après le stade expérimental de *Blanche Neige* et la mise au point définitive pour *Pinocchio*, le premier film tourné sur multiplane sera le *Vieux Moulin*, avant que Disney nous emmène dans la forêt de *Bambi*. Une autre technique sera fréquemment utilisée par les studios Disney pour accentuer le réalisme de leurs personnages.

C'est le 6 décembre 1915, que les frères Fleischer (Max et Dave) créateurs de Koko le clown, puis plus tard de Betty Boop et de Popeye, déposeront leur « Method of producing moving-picture cartoons » : le rotoscope. Technique qui consiste à filmer un acteur en prise réelle et à utiliser ce film pour le décalquer de façon à ce que les personnages aient une aisance du mouvement quasi réelle. C'est une technique très décriée car jugée peu artistique par ses détracteurs. C'est pourtant cette technique qui



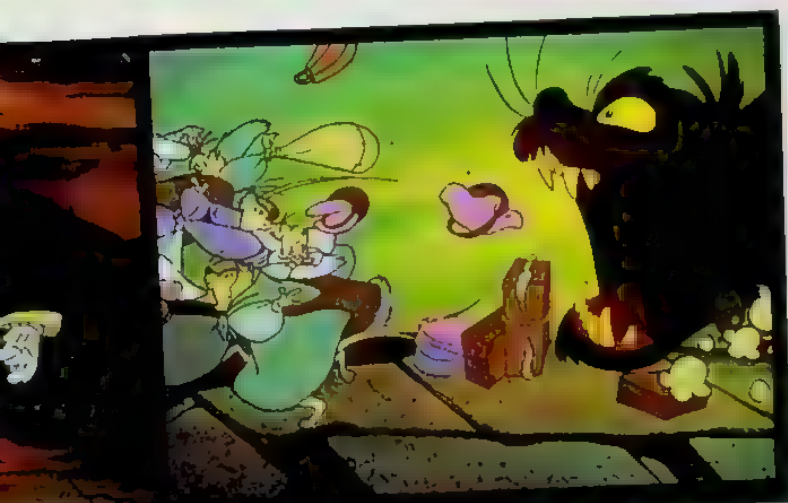
Don Bluth et les centaines de décors qu'il a personnellement conçus et dessinés pour « Fievel ». Don a appris son métier en collaborant à la réalisation de « La Belle au Bois Dormant » de Disney (1956).

permet à Ralph Bakshi de mettre au service du dessin animé des scénarios adultes, celui-ci n'employant plus le dessin animé comme une fin en soi mais comme étant une façon de composer des récits visuels, jamais exprimés de cette façon : *Le seigneur des anneaux*, *American Pop*, *Fire and Ice*. Une technique qui lui permet de rendre l'atmosphère de *Fritz the Cat*, tous les décors du film ayant été dessinés d'après ses propres photographies prises sur place à New York dans les quartiers de Harlem et Greenwich Village.

Le rotoscope, sorte de truca particulière, projetait image par image le film de l'acteur sur un écran dépoli. C'est sur celui-ci que s'opérait le décalquage. La distance projecteur/écran restait fixe de sorte que l'image à dessiner ne varie pas dans son angle de projection, ni sa taille. Plus tard, on s'est aussi servi de cet appareil pour pouvoir dessiner en harmonie des personnages de papier avec des scènes de « live

action ». Pour l'intégration dessins animés et live action, on utilisait alors le travelling-matte (cf. E.F. n° 68).

Depuis quelques temps, l'animation par ordinateur apparaît un peu partout, même dans les dernières productions Walt Disney (*Basil, détective privé*), mais ceci est une autre histoire.



l'alginate
c'est Nouveau
chez

adam
MONTPARNASSE

« Les films de l'été 1985 » de
Bernard... et... et...

THE GOLDEN CHILD

Real : M. Nae Ritch • Eddman/Moore
Prod : Eddie Murphy Prods • Scen : Den
... Eddman, Ter... Eddie Murphy, Charles
Dance, Charlotte Lewis, J.L. Reate

• Mysticisme oriental, monstres an
... et forces demoniaques
sont comme dans *Les aventures de*
Jack Burton les principaux in
gredients du nouveau film interpre
te (et produit !) par Eddie Mur
phy, véritable coqueluche du pu
blic a l'echelon mondial. Celu
ci, specialise dans la recherche
des enfants disparus, reçoit un jour
une mission peu banale : retrouver la
trace d'un garçonnet libetain kidnappé
par un affreux personnage (qui par la
suite se revelera capable de se trans
former en dragon aile !) et retenu
prisonnier quelque part a Los Angeles.
Signe particulier : ses pouvoirs magi
ques lui ont valu le surnom de « Golden
Child ». Une mission surprenante
et mouvementée d'autant plus impor
tante qu'elle revet un caractère d'ur
gence, car secourir le « Golden
Child » equivaut a sauver le monde des
forces du Mal.
Un nouveau defi et une nouvelle
reussite ! - pour les studios Industrial
Light And Magic de George Lucas
charges des tres nombreux effets spe
ciaux visuels de cette super production
qui fut l'un des grands succès des fêtes
de fin d'année aux Etats-Unis

FAT AND RUN

Real : Christopher Hart • New World Pic
tures • Scen : Stan et Christopher Hart
Int : Ron Silver, Sharon Schlarth

• Precedemment intitle *Mangia Eat*
And Run raconte l'histoire tres drôle et
tres horrible d'une creature humanoide
extra terrestre de 180 kilos a l'appetit
feroce et a la dentition particulierement
remarquable dont l'unique passion
consiste a manger italien. Pas la nour
riture, les gens !

ANGEL OF VENGEANCE

Real : Dan V. Mikels • Odyssee Films •
Int : Jantina Poynter

• Une jeune femme est enlevee par un
groupe de sadiques dont le passe
temps favori consiste a chasser des
proes humaines. Un « gibier » pou
vant se reveler parfois tres surprenant !

FILMS TERMINÉS

ÉTATS-UNIS

DREAMANCIAC

Real : David DeCoteau • Tarny Pro. du
tion • Scen : Helen Robinson Int : Tho
mas Bern, Kim McKamy, Sylvia Summers

• Pas besoin de vivre a Elm Street
pour faire des cauchemars ! La
preuve : Adam, jeune chanteur de rock
new-yorkais obsede par la divine crea
ture qui hante ses rêves, decide de
recourir a la magie noire pour faire
penetrer cette demure dans son
monde. Et le reve devient realite.
Adam rencontre Lilly. Lilly adore
s'amuser. Elle adore aussi le gout du
sang. Mais il est deja trop tard pour
Adam lorsqu'il comprend que Lilly est
en realite une succube, une seductrice
demoniaque qui fait l'amour avec les
hommes et les tue. Mais pas neces
sairement dans cet ordre ! Et Lilly,
particulierement dechainee, n'epar
gnera personne !

THE SURVIVALIST

Real : S.G. Shore • Lodestar Productions •
Scen : John V. Kraft Int : Steve Raaback,
Susan Blakely, Cliff Young, Manoe Gortner

• Les habitants d'une petite bourgade
de l'Utah, rendus inquiets par les
menaces imminentes d'attaque nu
cleaire de la part de l'Union Soviety
que decident de se regrouper et de
s'organiser pour survivre a la plus
horrible des eventualites.

ENEMY TERRITORY

Real : Peter Maniagian • Millennial Produc
tion • Scen : Stuart M. Karmarsky Int : Ray
Parker Jr, Jan Michael Vincent

• La Tour Lincoln, un grand ensem
ble situe dans la banlieue de
New York, est devenue une veritable
forteresse urbaine ou la violence et la
peur sont désormais monnaie cou
rante. Deux hommes (un employe du
telephone et un agent d'assurances)
vont commettre l'erreur de s'y attarder
apres la tombee de la nuit lorsque le
batiment devient le repaire des Vampi
res, un gang de teenagers depraves et
assoifies de sang qui terrorise les loca
taires barricades chez eux. Temoins du
meurtre du gardien, les deux hommes
devront, jusqu'au petit matin, affronter
des hordes de tueurs excites bien deci
des a ne pas les laisser s'echapper.
Un violent thriller realise par l'auteur
de *Eliminators* qui a confie les princi
paux roles a Jan Michael Vincent (la
vedette de *Supercopier*) et Ray Parker
Jr (l'interprete du « tube » « Ghostbus
ters », la fameuse chanson tiree du non
moins fameux film *S.O.S. fantomes* !)

ESPAGNE

SLAGS !

Real : Juan Piquer Int : Michael Gardfield,
Philip McClell, Kim Terry, A. eta Moro

• Tire du roman de Shawn Hudson
(paru en français dans la collection
« Goto » sous le titre « La mort vis
queuse »), *Slags* met en scene une
quantite impressionnante de images
carnivores. Cette super-production
humifique (avec son d'it a Francesca
De Laurentis) voyage a Madrid et
aux Etats-Unis benefice d'effets spe
ciaux particulièrement « kitsch » (une
... ..)



FILMS SORTIS A L'ÉTRANGER

ÉTATS-UNIS

BLOOD HOOK

Real : James Mallon • Golden Chargers
Production • Scen : Larry Edgerton John
Galigan Int : Mark Jacobs, Lisa Todd,
Patrick Danz, Sara Hauser

• Cinq étudiants profitent de leurs
vacances pour se rendre sur le bord
d'un lac où se tient annuellement un
tournoi de peche a la ligne. Malheu
reusement pour eux, quelqu'un a decide
cette fois-ci de transformer ce paisible
concours en un sanglant cauchemar.
les participants disparaissent en effet les
uns apres les autres emportes par le
redoutable hameçon géant que manie
avec adresse un pecheur-fou ! Un nou
veau cocktail d'amour et d'horreur
prepare par les producteurs de *Tox*
Avenger et *Class Of Nuke Em High*

LADY BEWARE

Real : Karen Arthur • Scott Bros •
Scen : Charles Zev Cohen Int : Diane
Lane, Michael Woods, Colter Smith, V
Lindfors

• Par la realisatrice de l'étrange *The*
Mafu Cage, un elegant thriller psycho
logique mettant en scene Diane Lane
(*Les rues de feu*, *Cotton Club*) dans le
role d'une styliste qui, sans le vouloir,
attire sur elle l'attention d'un psycho
pathe. Tout d'abord terrorisee, elle
va ensuite reagir en repre
nant contre son a

HORROR

par Gilles



Ci-dessus : *Dreamaniac*



SCOPE

Polinien



Ci-dessous : « Lurking Fear »



ITALIE

SINBAD OF THE SEVEN SEAS
Real Enzo Castellari • *Cannon* • *Scen* Tito Carpi • *E* Castellari • *Int* Lou Ferrigno, John Steiner, Lino Crotam

● C'est un Lou Ferrigno en pleine forme (il a perdu près de 30 kilos !) que nous retrouverons bientôt dans *Sinbad Of The Seven Seas*, le quatrième film de l'ex « Hulk » pour la firme Cannon (après les deux *Hercule* et *The Seven Magnificent Gladiators*) réalisé à Rome par l'un des spécialistes transalpins du film d'aventure et d'action. Sinbad le marin et ses compagnons partent à la recherche de cinq pierres précieuses aux pouvoirs extraordinaires volées par un sinistre personnage. Un certain nombre d'obstacles les attendent parmi lesquels un redoutable monstre de pierre.

THE DAY BEFORE

Real Giuliano Montaldo • *Alliance Entertainment/Franco Cusculi Film HBO Films Ariane* • *Scen* Brian Moore • *Int* Burt Lancaster, Kate Nelligan, Ben Gazzara, Erland Josephson, Andrea Ferreol

● Distribution internationale pour cette co-production italo-franco-américano-canadienne dont le tournage s'est déroulé l'automne dernier au sein des studios romains de Cinecittà. Ce drame psychologique a pour thème l'expérience tentée par un scientifique afin de tester les conditions de survie dans un abri anti-atomique. Quinze personnes (venues d'horizons différents et choisies parmi 400 volontaires) seront donc sélectionnées pour rester enfermées sous terre durant trois semaines. Une expérience qui va bien entendu prendre des allures de cauchemar.

FILMS EN TOURNAGE

ÉTATS-UNIS

CREEPSHOW 2

Real Michael Gornick • *Laurel Entertainment* • *Scen* George A. Romero, d'après des histoires de Stephen King • *Int* Dorothy Lamour, George Kennedy, Page Hannah, David Holtbrook

● Concoctée par l'équipe de *Creepshow* 1, voici une nouvelle anthologie de l'épouvante composée de trois sketches. Le premier, « Old Chief Wood'n Head », raconte la vengeance d'une statue de bois indienne placée à l'entrée d'un magasin dont les propriétaires ont été massacrés par une bande de punks. Le second « The Raft », retrace la pénible aventure de quatre adolescents aux prises avec un radeau fantôme sur un lac tandis que le dernier « The Hitchhiker », s'intéresse à la nuit d'effroi vécue par une femme adultère poursuivie par le cadavre de l'autostoppeur qu'elle a malencontreusement renversé sur la route quelques heures plus tôt...

ITALIE

DISTANT LIGHTS

Real et scén Aureli, Chiesa • *Inter sound* • *Int* Tomas Milian, Laura Morante

● Appartenant à la catégorie des films de science-fiction, bien qu'il ne traite ni de voyages interplanétaires ni de robots, ce film raconte l'histoire d'un homme qui se perd dans le désert et découvre une civilisation étrange.

Harcourt America

Le film de science-fiction *Hard to Be a God* verra par sa sortie après la mort de sa femme, cette dernière réapparaît sans le moindre souvenir de son existence antérieure.

R.F.A./FRANCE/
U.R.S.S.

HARD TO BE A GOD

Real et scén Peter Fleischmann • *Halle* Ush Films/Garance Films Sovin Film • *Int* Kurt Russell, Peter Ustinov, Claudia Cardinale, Hanna Schygulla

● Surprenant casting pour la première co-production germano-franco-sovietique réalisée sous la houlette de Peter Fleischmann (*La maladie de Hambourg*). Cette adaptation de 22 millions de dollars d'un roman de science-fiction du a Boris et Arcady Strougatsky (les auteurs de *Stalker*) se situe dans un lointain futur où les membres d'une civilisation avancée se rendent sur une planète dominée par un gouvernement totalitaire afin d'y introduire quelques notions d'humanisme. La majorité du tournage se déroule en URSS mais les effets spéciaux seront réalisés aux célèbres studios Bavaria de Munich.

FILMS EN PRODUCTION

ÉTATS-UNIS

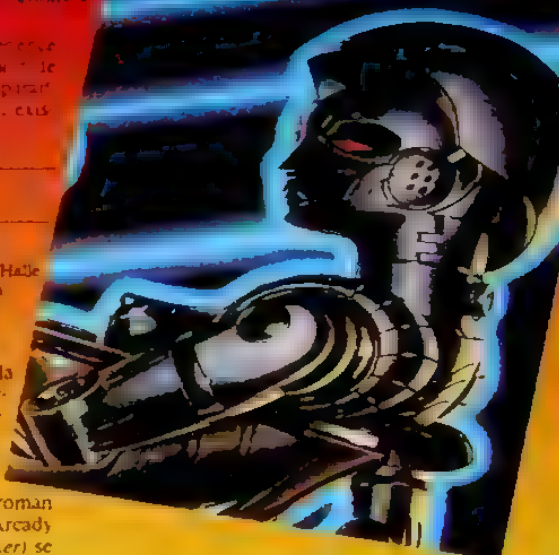
LURKING FEAR

Real Stuart Gordon • *Empire Pictures* • *Scen* Dennis Paoli

● *Lurking Fear* fait partie, avec *Robofox*, *Berserker* et *Bloods Best*, d'une série de films que Stuart Gordon a accepté de réaliser pour Empire Pictures courant 87. Tiré, comme *ReAnimator*, d'une nouvelle de H.P. Lovecraft, *Lurking Fear* imagine que dans les sous-sols d'un village américain vivrait encore, si l'on en croit la légende, certains membres de la famille Martense s'étant mystérieusement éteints après avoir été accusés de pratiques innommables. Des meurtres sanglants vont raviver les craintes les plus folles de la population qui ne tardera pas à avoir la preuve que sous ses pieds vivent effectivement des créatures hideuses, féroces et cannibales.

QUIGLEY

Real Lewis Gilbert • *UAA Films* • *Int* Tom Selleck



● Retour au grand écran pour Tom Selleck dans le rôle d'un chasseur qui va devenir la proie d'individus sans scrupules. *Survival*, vengeance et poursuite mortelle par le réalisateur de *L'espion qui m'aimait*. Début de tournage prévu pour l'été prochain en Australie.

THE TENTH VICTIM

• New Line Cinema •

● Remake d'un classique de la SF (réalisé en 1965 et interprété par Marcello Mastroianni et Ursula Andress) au XXI^e siècle la violence des guerres à l'usage la place à la Grande Chasse un « jeu » où les participants se voient désigner une victime à pourchasser et à abattre. Un homme et une femme vont au lieu de s'entretuer, tomber amoureux.

BURNING CHROME

• Hemdale • *Scen* William Gibson, Scott Roberts

● Dans une société futuriste, un jeune génie vient grâce à son ordinateur de mettre au point un programme destiné à révolutionner le monde technologique, que puisqu'il donnera l'impression à quiconque en ressentant le besoin de vivre ses rêves les plus fous ! Mais une personne armée d'intentions malveillantes s'empare du programme afin de le dénaturer et d'y greffer des effets secondaires lesquels s'avèreront particulièrement déplorables.

L'ÉVÉNEMENT DU MOIS

FAMOUS MONSTER OF FILMLAND

Forrest J. Ackerman (Imagine, Inc.)

Sans Forrest J. Ackerman, la revue que vous êtes en train de lire n'existerait pas !

En effet, l'idée d'une telle publication dut germer dans mon esprit un soir de printemps de l'année 61, alors que je parcourais seul les rues de Londres, découvrant Piccadilly Circus et ses lumières chatoyantes.

Mon regard fut soudain attiré par les couvertures tapageuses des numéros de « Famous Monsters of Filmland » exposés (en solde !) à la devanture d'un marchand de journaux.

Cette publication, la première revue au monde de cinéma fantastique, avait été créée en 1958, mais on ne la trouvait pas encore en France, où elle ne fut d'ailleurs pratiquement jamais distribuée (il fallait aller la chercher en Belgique !). Quel choc pour l'adolescent de 13 ans que j'étais ! Bien que passionné depuis l'âge de 5 ans par les films d'épouvante et de SF (après avoir visionné *Le monstre des temps perdus* et *Le fantôme de la Rue Morgue* — alors interdit au moins de 16 ans !), je ne pouvais, jusque là, soupçonner l'existence d'un semblable « monsternmagazine », croyant, fort naïvement, être l'un des rares spectateurs à s'intéresser très sérieusement à ces genres dits mineurs et bien entendu indignes de tout être « normal ».

Du coup, je me mis à étudier plus attentivement la langue de Mary Shelley et Bram Stoker, décidé à en apprendre chaque jour davantage, grâce à ces nouvelles lectures, sur ce cinéma fabuleux et ses artisans. Certes, j'avais auparavant réuni pavés et coupures de presse (extraits de « Cinémonde » en particulier), dépliants publicitaires récupérés à l'étranger (dans plusieurs pays d'Europe, les spectateurs pouvaient acheter des programmes illustrés des films présentés, une pratique qui ne fut guère répandue ici), mais, rien de substantiel. Je ne fréquentais pas les librairies spécialisées, j'ignorais le bel ouvrage de Michel Léclos « Le Fantastique au cinéma » ainsi que le numéro spécial de « Cinéma 67 » (qui inspira Forrest J. Ackerman et James Warren pour la création de « Famous Monsters of Filmland » et je n'avais pas encore « dévoré » les articles délectants et à l'enthousiasme communicatif d'un Jean Boulet (« La Belle et la Bête », « La Méthode », « Ciné-Documents », etc.). Pour moi, « Famous Monster » constituait une véritable Bible et pendant plusieurs années, mes heures de « détente » scolaire (et parfois même celles des cours !) lui furent consacrées. Je n'aurais jamais pu me lasser non seulement des prodigieuses informations contenues dans « FM », mais également du ton adopté par FJA : son humour bon enfant allié à une érudition dépourvue de toute pédanterie, et surtout, sa formidable générosité. « Famous Monsters » était vraiment différent, parce que F. J. A. y parlait avec son cœur.

Comme chacun sait, « Famous Monster » a inspiré toute une génération de cinéastes. George Lucas, Steven Spielberg, Joe Dante, John Landis, Rick Baker et combien d'autres, qui en furent d'avidés lecteurs n'auraient probablement jamais apporté leur étonnante contribution au cinéma fantastique sans l'existence de ce journal unique en son genre ! Ron Cobb (*Aliens*) y fit même ses premières armes, signant de saisissantes couvertures. Comme tout précurseur, « FM » eut des émules — nombreux. Certains concurrents lui furent sans doute supérieurs (encore que misints d'entre eux ne durèrent pas très



longtemps, tel l'excellent « Castle of Frankenstein », car « FM » devint à la fois prisonnier d'une clientèle (des très jeunes) et d'un éditeur (James Warren) désireux de rentabiliser au maximum un produit au risque de l'atrophier (pas de fiches techniques, dates de réalisation, films, etc.). Sans doute le regrettable échec de l'éphémère « Spacemen » — autre titre créé par FJA mais abandonné avec un ton plus adulte les « space movies » — y fut-il pour beaucoup. En tout état de cause, « FM » parut régulièrement un quart de siècle durant, jusqu'à ce que FJA, excédé par les conditions de travail imposées par Warren donne sa démission, ce qui devait entraîner à brève échéance (un numéro !) la disparition de « Famous Monsters ». Agent littéraire réputé (Asimov et 200 autres auteurs de SF !), maître de conférence dans les universités américaines, conseiller « scientifique » : cinématographique (*Les survivants de l'infirmité* notamment), acteur « invité » de diverses productions hollywoodiennes (du *Schlock* de John Landis aux *Hurléments* de Joe Dante), anthologiste (des centaines d'articles et une dizaine d'ouvrages), juré et participant de tous les festivals et conventions existants, Forrest J. Ackerman possédait la plus complète collection au monde sur le cinéma fantastique et de SF. Chaque visite dans son « antre » somptueux (plus de 20 pièces !) s'avère un moment inoubliable. L'imaginaire devient brusquement réel lorsque l'on se trouve confronté aux monstres préhistoriques de *King Kong*

ou du *Monde Perdu* (1^{re} version, celle où Marcel Delgado animait... 40 dinosaures !), au mutant au cerveau hypertrophié de *This Island Earth*, ou aux créatures issues de la mythologie personnelle d'un Ray Harryhausen.

Publié (et mis en page) par Robert Michelucci, directeur de la compagnie « Imagine » spécialisée dans le fantastique à l'écran (*Grande Illusion* de Tom Savini), Forrest J. Ackerman *Famous Monster of Filmland* est un magnifique volume de 160 pages grand format qui, sous une couverture figurant l'*Ackerman monster himself* en compagnie de la séduisante Bobbie Bresee, jette un regard nostalgique mais distrayant et amusant sur les 50 premiers numéros de « FM », truffé de commentaires savoureux et offrant la part belle aux anciens « courriers des lecteurs ». Il y a toujours deux façons de considérer les publications de FJA. Sous l'angle iconographique, où elles excellent, et sous l'angle informatif. La principale qualité de ce présent album réside sans nul doute dans son aspect visuel. La documentation photographique de FJA semble inépuisable, et nous veut de splendides pages d'illustrations, où nous découvrons des portraits inédits des stars du fantastique (Claude Rains, Boris Karloff, Lon Chaney Jr., etc.). De la même façon, les cahiers centraux en couleurs nous permettent de pénétrer dans le « monster home » de FJA... ou d'assister aux séances de pose pour la préparation de la couverture du livre

(Tom Savini recréant sur le visage de FJA le maquillage que portait Karloff dans *Frankenstein*).

Sur le plan informatif, peut-être pourrions-nous nous sentir légèrement frustré si FJA reprend, à juste titre, certaines rubriques (avec leur présentation d'époque) qui contribuèrent au succès de sa revue, on eût, en revanche, aimé en savoir davantage sur les grandes étapes (et aléas) de « FM ». Mais peut-être doit-on s'attendre à trouver un historique plus complet dans le second volume que prépare FJA, lequel nous présentera les 50 numéros suivants ? Quoiqu'il en soit, FJA nous relate quelques moments mémorables, telle cette soirée de la *Dracula Society* rendant hommage à Lon Chaney Jr. Reçu triomphalement par ses fans, le comédien surprit son auditoire en lui déclarant : « Au cinéma, j'ai été payé pour 4 choses. D'abord, pour être *laid*. Cels, je ne peux guère m'en empêcher ! Ensuite, pour effrayer les gens. (...) Enfin, pour jouer mal. Et si je continue encore longtemps ce speech, vous ne tarderez pas à en être convaincus ! » (FJA a oublié la 4^e raison ! Probablement l'utilisation d'un nom illustre). Puis il ajoute : « Vous, mon public, m'avez nourri et donné du bon temps. Aussi, à mon tour, je voudrais faire quelque chose pour vous ». Une pause. Et Lon Chaney Jr. de reprendre, devant les spectateurs médusés puis admiratifs, sa brillante prestation des *Souls et des hommes*. Pour quelques minutes, il recréa son célèbre personnage de Lenny, récitant l'un des monologues du film d'éblouissante manière, jusqu'à ce que les larmes viennent aux yeux de l'assistance... Cet aspect plutôt inconnu de Lon Chaney Jr., révélé par FJA, est passionnant, car si tout le monde ou presque est familiarisé avec le nom de celui qui, de Lerry Talbot au Comte Dracula, hanta les studios de l'Universal durant les années 40 et 50, peu, en revanche, connaissent sa véritable personnalité. Et c'est là ce qui fait l'une des forces essentielles de FJA : contrairement à ses « imitateurs » (les promoteurs de « Mad Monsters », « Horror Monsters », « World Famous Creatures », etc.), le plus grand spécialiste mondial de la SF a rencontré les vedettes du genre, tel Lugosi ou Karloff — à qui il fit enregistrer un superbe 33 intitulé « An Evening With Boris Karloff and his Friends » — ainsi que les réalisateurs marquants (Fritz Lang). Ses mémoires sont donc fascinantes car elles tracent un portrait inestimable du Hollywood de la grande époque vu sous l'angle qui nous intéresse.

Toujours souriant et amable, attentif et disponible, FJA semble anachronique dans le monde d'aujourd'hui. Il n'empêche que son regard bienveillant et optimiste sur la vie, son humour (n'excluant pas la lucidité) et son dynamisme ont toujours valeur d'exemple. Quant à sa curiosité et ses émerveillements permanents (que l'on retrouve dans le livre), ils sont ceux d'un éternel enfant. FJA n'a pas changé. Comme s'il semblait vouloir dire que les seules véritables richesses sont celles que l'on porte en soi, et qu'il convient de les conserver à tout prix — et notamment la faculté d'imagination.

Pour s'en convaincre et retrouver ce monde magique, il vous suffira de tourner les pages de Forrest Ackerman, *Famous Monster of Filmland*...

Alain Schiöckoff

(Imagine Inc. P.O. Box 9674, Pittsburgh, PA 15226 USA. Prix \$ 10.95)

François Nédélec

AVANT
CHARLEMAGNE

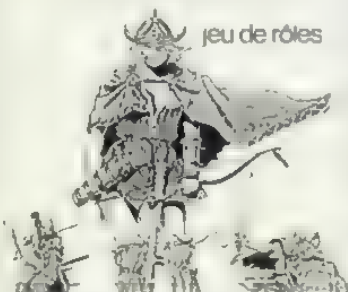
Robert Laffont

FRANÇOIS NÉDÉLEC

Avant
CHARLEMAGNE

Au temps des rois barbares

jeu de rôles



Depuis quelques années les jeux de rôle connaissent un grand succès, qu'il s'agisse de luxueux coffrets de jeux ou de la publication des « livres dont vous êtes le héros » (publiés chez Gallimard). Avec *Avant Charlemagne* (et auparavant avec *Empire Galactique* et *Frontières de l'Empire* qui présentaient des scénarii « prêts à jouer » de space-opera) François Nédélec nous offre un produit un peu hybride. Il remplace avantageusement un coffret de jeu : il est moins cher, facile à utiliser, et le matériel nécessaire au jeu est simple (un crayon, quelques dés, et du papier) ! *Avant Charlemagne* contient aussi une aventure que le lecteur pourra jouer en solo (« La Quête »), ce qui constitue une innovation par rapport aux deux précédents volumes, ainsi que des indications précises et fouillées fournies au Maître du Jeu (joueur chargé de faire vivre l'histoire aux autres participants). De plus une solide documentation sur l'époque considérée, le Haut Moyen-Age, permet à François Nédélec de rendre plus crédibles les aventures qu'il a imaginées : historique de l'époque, croyances et superstitions, panorama des différentes castes sociales, des relations commerciales existantes... le tout associé à plusieurs scénarii prêts à jouer et à de nombreuses illustrations. Les néophytes auront peut-être quelque mal à s'en sortir au début, mais la présence d'un Maître de Jeu ou d'un joueur plus expérimenté à leurs côtés devrait beaucoup leur aider. Après quelques essais ils pourront très facilement créer leurs propres histoires, et se lancer sans difficultés dans l'univers coloré et passionnant du Haut Moyen-Age !

Elisabeth Campos

Michael Coney

CHARISME

Presses Pocket

Charisme est un livre fascinant, un véritable tour de force en même temps qu'un ouvrage définitif sur les univers parallèles. Deuxième réédition (après Calmann-Lévy et Le Livre de Poche), ce roman plein de surprises a pour point de départ une nouvelle : « Susanna, Susanna ! », parue en son temps dans « Fiction ». Il s'agit bien d'un point de départ et non d'un récit étiré sur quelques centaines de pages. Maine est amoureux de Susanna qui travaille pour un centre de recherches l'envoyant visiter des univers parallèles ;

projetée dans une bulle atemporelle, elle ne peut en sortir que si son double est mort sur ce monde. Mais quelle Susanna aime Maine, celle de son univers ou la visiteuse dans la bulle de laquelle il a pu pénétrer ? La jeune femme meurt, et Maine sait qu'il n'est qu'en sursis : s'il a pu pénétrer dans le monde de Susanna, cela signifie que son double n'existe plus, et que cette réalité, en avance de combien de temps sur la sienne ? Le condamné inexorablement. Il ne lui reste plus qu'à voyager à son tour et essayer de retrouver celle qu'il aime, dans un univers où la fatalité ne les frappera pas. L'urgence n'est pas seulement due à l'imminence de sa mort mais à l'accusation de meurtre qui pèse sur ses épaules, tous les éléments le désignant comme coupable.

Lutte stupéfiante contre un destin qui semble inéluctable, haletant récit policier et intemporelle histoire d'amour (les amants, par-delà les fatalités qui les frappent dans une multitude d'univers ne cessent de se retrouver et de se perdre), ce roman est un encheînement de rebondissement surprenants. Les éléments de science-fiction ne résident pas dans le seul postulat de départ : ils tissent tout au long de l'intrigue une trame à la logique sans faille qui pose le problème du destin, du sens de l'histoire et du temps (sont-ils cycliques ? Convergent-ils fatalement, à partir de données différentes, vers une même issue ?). Le roman porte également ses réflexions ailleurs, s'interrogeant sur la connaissance de l'être humain, la liberté de l'individu, sur son chantage illusoire, expression d'un désir, le titre du roman n'étant explicite qu'après le coup de théâtre final, prouvant au dernier moment que si Michael Coney sait passionner ses lecteurs avec une captivante histoire, il n'en fait pas moins la part entre la fiction et la réalité, montrant malicieusement du doigt « ce qu'on ne trouve que dans les romans » et qui fait rêver, ce qu'on projette dans la réalité comme un idéal avec le refus de la savoir utopique, à jamais inaccessible.



Michael Coney n'est l'auteur que de peu de romans, ce qu'on peut regretter mais non lui reprocher, puisque d'*Immortels en conserve* aux *Brontosaures mécaniques* en passant par *Les Crocs et les Griffes*, ils sont tous des réussites exemplaires.

Claude Ecken

Rudy Rucker

LE SECRÉT DE LA VIE

Denoël

Conrad Burger, en ce début des années 60 à Louisville, Kentucky, est semblé-t-il un lycéen comme les autres : il a les cheveux longs, boit de la bière, écoute

de la pop-music, etc. Mais il ne tarde pas à se distinguer comme un élément particulier : en effet, il croit être, un extra-terrestre dont la mission sur Terre est de découvrir le Secret de la Vie ! Et sa quête, au milieu de cette effervescente jeunesse des sixties, se fait de plus en plus acharnée ! Du lycée à l'université, Conrad découvre l'alcool, l'amour, la drogue, et des pouvoirs d'extra-terrestre ! Mais il finit par avoir toute la police des USA aux trousses, avec le FBI et la CIA, ainsi que ses compatriotes extra-terrestres qui considèrent qu'il « saccage » la mission !



Rudy Rucker s'est amusé. Tout comme dans son précédent roman paru chez Denoël (*Maître de l'Espace et du Temps*), la morale du *Secret de la Vie*, est qu'il ne faut rien dramatiser ! En bref un excellent divertissement.

Xavier Perret

ADN SOCIÉTÉ

ANONYME

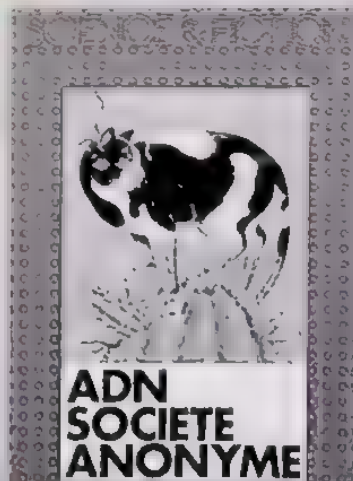
Londreys

« Science & Fiction » est une nouvelle série lancée en novembre dernier par les éditions Londreys. Collection thématique, elle se constitue de copieux volumes de 300 pages où des écrivains de science-fiction rivalisent de talent pour donner leur vision du monde.

Ce premier volume tourne autour de la biologie — et ce sera, bien entendu, à Henn Labont que sera confié le soin de rédiger la postface. Henn Labont dont le lecteur captivé pourra toujours lire les passionnants ouvrages publiés chez Gallimard. Mais venons-en de suite aux 8 récits composant ce recueil. C'est tout d'abord avec plaisir que l'on y trouvera trois auteurs féminins : Rena Youm, dont la nouvelle « La recherche de l'excellence » développe, dans une société futuriste, l'incidence catastrophique que peut avoir sur les rapports humains inter-individuels la recherche de la perfection dans l'ingénierie bio-génétique. Les manipulations génétiques sur des super-bébés *in vitro* y sont censées donner une sorte d'*homo-supérieur* — mais comme le remarque H. Labont, le Q.I. « n'a rien de génétique, mais résulte d'une programmation sociale dès la tendre enfance ». Lee Montgomerie, dont « Cours Verts » est la première nouvelle, se lance dans le domaine végétal, et nous livre ici une nouvelle folle où l'obsession écologique donne naissance à de monstrueuses entrées végétales

phagocytant tout ce qui leur tombe entre les feuilles — probablement le plus beau récit de cette anthologie. Troisième représentante féminine Tanith Lee, bien connue maintenant du public français, aborde de plein fouet le problème métaphysique de l'âme dans « Un jour dans la peau » : à la suite de l'explosion d'un réacteur, les trois quarts d'une colonie d'exploration se retrouvent dépendants d'un système de survie clinique. La direction décide alors de débrancher les systèmes et de stocker les âmes en attendant que le clonage de toutes les enveloppes charnelles soit effectué. Pour ne pas faire de jaloux on stocke tout le monde, gardant dans une « pendule » les corps en bon état constituant un fond commun que chacun pourra utiliser à son tour pour ne pas perdre le contact totalement avec la matérialité de l'existence (l'invention d'un tel kolkoze spirituel aurait enchanté J.P. Sartre, et probablement tué MacCarty d'une apoplexie !).

Du côté masculin, ADN Société Anonyme s'ouvre sur une longue nouvelle de Brian Aldiss, « Point de convergence », qui synthétise les rapports père-fille, mettant à jour le complexe de Mira chez Anna face à son père en passe de devenir fou : une vague résurgence du thème de l'atavisme mal façonnée qui, en fin de compte, n'a pas grand-chose à faire dans ce recueil, d'autant plus que le récit est passablement confus et à la limite de l'ennui. On remarquera donc particulièrement le texte de Karl Hansen, « Des yeux de poupée », qui met en scène un univers entièrement factice — puisque basé sur la perception truquée des personnages : pour ne pas souffrir des horreurs léguées par la guerre nucléaire, les humains ont subi un implant au cerveau, sorte de diffuseur endocrine artificiel, et passent leur vie à courir après les « réveurs » dont la salive contient le produit nécessaire à l'activation de cet implant — drogue totale qui leur donne l'illusion de la beauté et de la jeunesse, leur dissimulant ce que les armes nucléaires et bio-chimiques ont fait d'eux. Ce récit sur le thème de l'oubli absolu est le plus horrible que l'on ait lu depuis longtemps, et sûrement le plus angoissant de ce recueil. Les trois autres textes du livre, signés respectivement Barnington Bayley, Bob Silverberg, et Brian Stableford, sont de facture et d'idées plus classiques, moins surprenantes.



ADN Société Anonyme, par la qualité des textes présentés (tous postérieurs à 1975) et l'originalité du thème proposé, est l'un des meilleurs livres que l'édition de SF nous ait proposés ces derniers mois. Et rappelons-nous que la génétique — puisque c'est l'option de biologie qu'affectivement le plus les écrivains de science-fiction — en est encore à ses débuts, ce qui laisse présager pour l'avenir un nombre grandissant d'ouvrages centrés sur ce thème !

Xavier Perret

Claude Ecken

LA PESTE VERTE

Fléuve-Noir

Après *La peste grise* de Dean Koontz, voici *La peste verte* de notre collaborateur Claude Ecken, lequel, à l'instar de Jean-Pierre Andrevon, s'inspire au « gore ». Dans la région d'Aix en Provence, un affreux individu, dont la figure dissimulée sous un masque, n'est plus qu'une plaie atroce, s'introduit dans les « lieux publics », et y répand des bactéries mortelles, transformant les personnes atteintes en de véritables champignons humains. Ce repoussant et cruel individu qui, dans sa maison isolée de la banlieue marseillaise, garde captifs de pitoyables déchets humains, sujets de ses odieuses expériences, n'est pas sans évoquer l'effrayant Dr Génessier des *Yeux sans visage*. La première partie du livre, description quasi-clinique des moissures ravageant le visage et le corps des « cobbayes » (« Ce n'étaient que des plaques boursoufflées et des crevasses suimantes, des bulles gonflées de liquide séro-purulent qui perlaient, prêtes à éclater ! »), est excellente, et met le lecteur réellement mal à l'aise. Le style s'avère à la hauteur, classique et efficace, le roman se révélant digne d'un « Angoisse » de la grande époque du Fléuve-Noir. Malheureusement, le ton se gâte ensuite ; l'intrigue policière, les invraisemblances et l'appantement du gore ôtent de l'intérêt à ce qui aurait pu devenir un classique mineur de la littérature d'horreur. Mais *La peste verte* vaut néanmoins largement la peine d'être lu ; les odieuses machinations d'un dermatologue devenu fou et le calvaire de ses infortunées victimes sauront vous faire frissonner !

Gérald Delteuil

Jean-Pierre Andrevon

LE GRAND COMBAT NUCLEAIRE DE TARZAN BANDES INTERDITES

Magnard

Respectivement n° 8 et 9 de cette nouvelle collection d'ouvrages pour la jeunesse, ces deux recueils de nouvelles reprennent des textes parus chez Denoël, que l'auteur s'est plu ici à illustrer. Si l'on regrette de ne pas trouver un seul inédit, on ne peut que se féliciter de voir paraître ces récits dans une collection pour adolescents. Le choix est honorable, même si est repris, une fois de plus, « Jerold et le chat », qui figure déjà au sommaire d'un bon nombre d'anthologies. Mais il faut dire que cette première nouvelle de l'auteur est particulièrement réussie. *Bandes interdites*, outre ce titre, contient des histoires plutôt intimistes, au ton plus ou moins didactique parfois pesant. Le récit « Bandes interdites » particulièrement, semble avoir pris un coup de vieux, où l'auteur part en guerre contre l'intolérance et la cruauté « Nut et Brouillard », extrait d'*Hopital Nord*, longue nouvelle calquée sur le journal d'Anne Frank, ne dépare en rien ce recueil. Les chevaux de bataille d'Andrevon, à savoir les spectres de la guerre et du nucléaire sont plus présents dans le second volume, avec « Un nouveau livre de la jungle des villes », qui met Kipling à la sauce SF, « Les Rats », « Toute la mémoire du monde », « Les enfants ont toujours raison », ces deux derniers récits étant plus empreints de gravité que le pastiche de Tarzan qui donne le titre à ce recueil.

LE GRAND COMBAT NUCLEAIRE DE TARZAN

Jean-Pierre Andrevon



On ne pourra que se féliciter de cette initiative des éditions Magnard, et se dire, en relisant ces nouvelles, qu'elles conviennent parfaitement à un public de jeunes et même, qu'elles semblent avoir été écrites spécialement à leur intention. Il reste à espérer que ces deux recueils de SF seront suivis de nombreux autres.

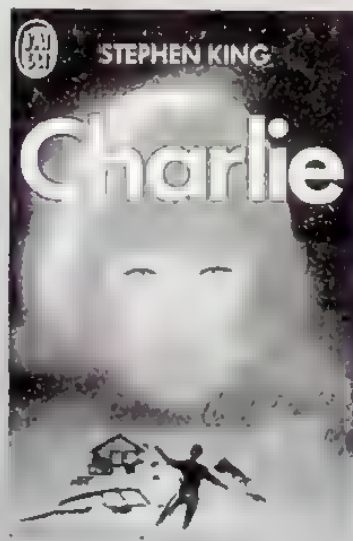
Claude Ecken

Stephen King

CHARLIE

J'ai Lu

Cette très belle histoire de Stephen King est attendrissante parce qu'elle met en scène une fillette affligée d'un pouvoir redoutable : celui d'enflammer tout ce qui chez elle provoque la crainte. En prenant pour héroïne une enfant, King évite le piège de faire contraster l'innocence supposée de son âge avec la cruauté (procédé trop classique depuis *Le tour d'érou*). Charlie est véritablement douce et gentille, mais les hommes qui la pourchassent pour utiliser ses dons l'obligent, contre son gré - puisque la crainte suffit pour déclencher le phénomène - à provoquer des catastrophes autour d'elle. Le conflit entre le Bien et le Mal, théâtralement représenté



par l'organisme gouvernemental acharné à la capturer avec son père, disposant également d'un pouvoir psy, est surtout un conflit intérieur que Charlie doit résoudre seule, en s'efforçant de lutter contre ses pulsions meurtrières. Une fois de plus, c'est par la psycholo-

gie des personnages que King confère de l'ampleur à son roman et exploite savamment un thème en apparence éculé. Malgré un traitement fantastique, ce récit s'apparente davantage à la science-fiction puisque les pouvoirs psy dont disposent le père et la fille sont le fruit d'expériences menées sur les parents, alors qu'ils étaient encore étudiants. On ne peut qu'admirer à nouveau la maîtrise dont fait preuve Stephen King pour mener un suspense sans faille tout au long de cette interminable traque et de cette réclusion, son sens affirmé de la narration qui oblige, une fois le livre entamé, à le terminer sans interruption. Tout cela, avec cette touche inimitable qui est la sienne et que l'on a du plaisir à retrouver dans chaque roman (voir critique du film dans notre précédent numéro).

Claude Ecken

Robert E. Howard

LE SEIGNEUR DE SAMARCANDE

Oswald

« Le Seigneur de Samarcande », la plus longue nouvelle de ce recueil, est sans doute l'une des plus belles jamais écrites par Howard. A travers le récit des affrontements sanglants entre les empires se partageant, en cette aube du XV^e



siècle, l'Europe, le Moyen-Orient et l'Asie Mineure, elle relate l'épopée d'un homme solitaire dont le labeur - une claymore - soutint et réduisit en poussière des royaumes entiers. On retrouve dans ce texte toute la fascination de Howard pour la destinée d'un individu, toutes ses croyances incarnées dans la fièvre et sombre silhouette d'un Highlander pour qui les seules richesses importantes demeurent celles enfermées en son cœur. De plaine désertique en cité flamboyante, Howard nous entraîne, à la suite de Donald MacDeesse, au sein d'un rouge tournoiement de cimetières implacables, laissant derrière eux un enfer écarlate de mort et de destruction. Bien loin des exploits de Conan, ce récit s'achève sur le vol lugubre des ailes du déclin et de la mort planant au-dessus des têtes fièrement dressées, et l'obsession pessimiste du destin fatal et émissaire de l'oubli (qui caractérise une grande partie des textes de Robert Howard) abaisse son voile de poussière sur ce récit flamboyant.

Six autres nouvelles occupent ce recueil ; plus conventionnelles, moins émouvantes, balayées par la puissance de la nouvelle-titre. Des histoires de sombre vengeance, de vaudou haïtien, de morts-vivants, de magie chinoise, peuplées d'être innommables et de démons sanguinaires. Mais si plusieurs de ces récits exhalent un vague relent de déjà-lu, le lecteur friand de la violence howardienne ne s'arrêtera pas à l'hyperménésie qu'ils provoquent, ni aux

intrigues déjà utilisées en d'autres occasions. Je pense notamment aux « Démons du lac noir » qui rappelle « La Lune de Zambabwei », aux « Doigts de la mort » dont l'atmosphère définitivement angoissante évoque « La mort et son veilleurs » d'Ambrose Bierce, ou au « Vol des aigles » qui nous ramène à de très nombreux récits de Howard, dont ceux de la « Fraternité Rouge », et plus spécifiquement à une aventure de Conan : « La route des aigles ».

L'extrême violence de certaines scènes pourra provoquer quelques sursauts de répulsion. Ce n'est par hasard si F. Truchaud, dans sa préface, s'interroge « Howard, précurseur du gore ? ». Tortures, mutilations, cannibalisme, sadisme sous-jacent se succèdent en effet. Heureusement, le vocabulaire demeure en majorité subjectif.

En attendant les aventures de Steve Coctigan (trois volumes riches d'humour, plus modernes, mais non moins fougues), *Le Seigneur de Samarcande* vous invite à frémir, guerroyer et ripailler avec lui.

Charlotte Werhner

Guy Boothby

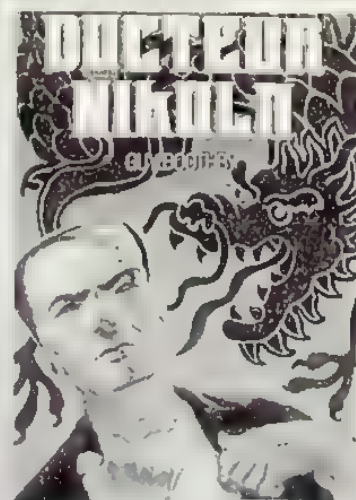
LE DOCTEUR NIKOLA

Garancière

Né en Australie, Guy Boothby (1867-1905) fut un auteur particulièrement prolifique, abordant une très grande variété de genres : romans historiques, sociaux, de mœurs, d'aventures, de science-fiction.

Mais sa création la plus originale demeure le surprenant et ténébreux Docteur Nikola, hanté par la conquête de l'immortalité. Pour satisfaire cette ambition, celui-ci est prêt à tout : vol, kidnapping, mensonge, corruption. Lui-même ne se ménage pas, passant d'une aventure à une autre, d'un danger à l'autre. Son organisation secrète, et fort bien structurée, n'est pas sans rappeler celle d'un autre génie du crime : le maléfique Professeur Moriarty !

Ce premier roman nous entraîne dans la Chine coloniale du début du siècle, de Pékin à Shanghai jusqu'aux cimes enneigées du Tibet où se dresse une mystérieuse lamasserie peuplée de prêtres plutôt inquiétants. Aventures, exotisme, énigmes, péripéties nombreuses, suspense, grands sentiments, et trahisons, tous les ingrédients nécessaires sont réunis ici pour nous donner un roman haut en couleurs et palpitant, dominé par le diabolique Docteur Nikola.



aux pouvoirs presque surhumains. Guy Boothby se distingue également de ses confrères de l'ère victorienne par un style plus vif, plus alerte, déjà moderne, qui donne à ce roman un rythme inattendu.

Elisabeth Campos

IMAGES DE LA TROISIÈME GUERRE MONDIALE

Londreys

Images de la Troisième Guerre Mondiale est le second volume de la collection « Science & Fiction ». Bien que le thème de cette anthologie soit l'un des plus écoulés de la science-fiction, Pierre K. Rey, qui dirige cette collection, s'efforce de livrer dans la mesure du possible des textes récents ; et en ce sens aucun n'est antérieur aux années 70.



IMAGES DE LA TROISIÈME GUERRE MONDIALE

Avec beaucoup d'à-propos ce recueil commence sur « Soldat, Lève-toi ! », de Stephen Goldin, une nouvelle désabusée où les combattants d'élite sont cryogénisés après chaque guerre en attendant la suivante. Pris entre les dimensions galactiques et temporelles, ces hommes et femmes frissent par perdre toute velléité d'individualisme ou de repos, et deviennent de purs mécaniques méprisés par les intérêts qui les utilisent. Autres guerres mais toujours les mêmes mœurs dans « Guerre et/ou Paix ». Lee Montgomery porte l'éternel féminin au paroxysme de la bestialité humaine et proclame, lorsque tout explose : Dieu est mort ! Mais enfin, hormis quelques originalités, tout cela ne nous fait guère frémir, les auteurs retombant souvent dans le cliché du faux langage parlé et brutal. En outre, l'imagination morbide des guerriers de la plume égale rarement celle des événements réels ! Un recueil intéressant néanmoins.

Xavier Perrot

Conan Doyle

CONTES DE TERREUR

(L'Intégrale vol. 1)

NéO

Après avoir inauguré la collection Club/NéO en publiant en 21 volumes l'intégrale des aventures de Harry Dickson, les éditions Oswald lancent une nouvelle opération de grande envergure : tout Conan Doyle relié pleine toile avec de magnifiques jaquettes de Jean-Michel Nicollet.

Ce premier volume se scinde en trois parties : les Contes de terreur, des récits classiques de science-fiction et d'épouvante où les héros sont aux prises avec des créatures mystérieuses et doivent faire face à de sombres secrets ignorés de l'humanité ; les Contes d'aventures, où se mêlent avec le plus grand bonheur humour, angoisse, exotisme, mystère et suspense ; et enfin Le Parasite, une nouvelle mettant en scène un sceptique professeur de sciences physiques en lutte contre les terribles pouvoirs

parapsychologiques d'une Indienne qu'il traitait de charlatan. Mais tout est bien qui finit bien, le bon droit et la justice triomphent partout, on a eu chaud ! D'une manière générale, les récits de Conan Doyle sont d'une grande simplicité, et s'ils nous paraissent aujourd'hui entachés de clichés, rappelons-nous que ce n'était pas le cas à l'époque, que Conan Doyle était en fait un des pionniers du genre. Du fait même que cette collection se veuille exhaustive le lecteur retrouvera dans ce volume de trois cent pages trois récits déjà publiés en d'autres lieux par NéO : « L'Horreur du plein ciel » paru dans *La ville du gouffre*, « Le médecin de Gaster Fell » et « La chambre scellée » parus dans *Du fond de l'abîme*. Lorsque vous lirez ces lignes, trois autres volumes seront déjà parus, et bien d'autres sont encore à paraître : une superbe collection !

Charlotte Werhner.

Guy N. Smith

LE SPECTRE INSATIABLE

Fleuve-Noir

Ce récit d'angoisse aurait parfaitement pu emprunter son titre au célèbre roman de George Sand, « La mare au diable ». En effet, c'est autour d'un étang maléfique, hanté par la présence, au fond de l'eau, de spectres d'enfants qui y furent noyés par le terrifiant Bémorra, mi-ogre mi-vagabond, que s'articule cette sombre histoire de malédiction ancestrale et de revenants. Un jeune couple et leur fille, affligée de surdité, viennent s'installer à Gabor Wood, vaste propriété qui leur a été cédée - ainsi que son manoir - pour une somme dérisoire. Bien entendu, ce présumé havre de paix, isolé dans la campagne anglaise, se transformera en cité



de l'indicible peur. Seule Amanda, leur enfant, semble apprécier ce domaine. En fait, elle est, à son insu, victime d'une réincarnation, et l'instrument d'une vengeance vieille de deux siècles... Œuvre sans surprise, où les caractéristiques psychologiques de certains personnages ne sont qu'esquissées (le héros est apparemment un écrivain d'horreur : on n'en saura jamais plus !), ce *Spectre insatiable* possède néanmoins le charme propre aux contes d'un Jean Ray ou d'un Claude Seignolle - le talent en moins bien évidemment ! « Littérature de gare » ? Certes à cette définition s'applique à des ouvrages qui vous distraient sans jamais vous ennuyer, vous apportant votre ration quotidienne d'évasion. Un dernier bon point : les effets de « gore » n'étaient pas indispensables à la trame ; l'auteur a donc choisi intelligemment de ne (pratiquement) pas les employer...

Gérald Delteil

LE COIN DES FANZINES

POIVRE NOIR

Sous-titré « Visions du Fantastique », ce fanzine fort bien imprimé et illustré consacre chacun de ses numéros à des thèmes du genre. Ainsi, les livraisons 10 et 11 se penchaient plus particulièrement sur l'Expressionnisme et le n° 12 à paraître tournera autour des « Voyages Imaginaires ».

Nouvelles, études, rubriques diverses sont au sommaire de *Poivre Noir*. On ne peut que constater la vitalité actuelle du genre fantastique, avec la prolifération des collections chez les grands éditeurs, et la sympathique apparition d'un certain nombre de revues d'amateurs consacrées aux différents aspects du domaine qui nous intéresse. Nous nous sommes déjà ici-même fait l'écho de ce phénomène. Après *Phénix* et *Weird*, *Poivre Noir* mérite largement l'attention des amateurs (Micky Papoz, « Poivre Noir », La Praderie, 83570 Correns. Le n° : 25 F. Abt 8 n° : 140 F.).

CINÉ-FANTASY 4

Une superbe couverture couleurs, et un excellent sommaire pour ce nouveau numéro de *Ciné-Fantasy* (Patrick Nadjar, 4, rue Condorcet, 93100 Montreuil, 22 F.). On y trouve en effet une intéressante interview de Jacques Gastineau (*Temnus*), précédée d'un entretien avec David Cronenberg sur *The Fly*, des informations sur les films de l'année 87 (*Predator* : un entretien avec le réalisateur, John McTiernan est annoncé ; *Star Trek 4*, *The Prey*, *Dolls*, etc.) et même des « scoops » : *Star Wars* n° 4 ! A cela s'ajoutent : une revue des fanzines, un calendrier, des jeux etc...

SAMHAIN

Un nouveau fanzine anglais consacré au cinéma fantastique, qui s'annonce prometteur ! *Samhain* (mot celtique signifiant : le festival des morts !) présente dans son premier numéro des analyses de *Phenomena*, *Invasion from Mars* (l'original), certains films de Cronenberg, des news, une revue des nouveautés et même *Evil Dead* en BD ! A suivre de près (Le n° 1.50 à John Gullidge, 19 Elm Grove Road, Topsham, Exeter, Devon EX3 0EQ G-B.).

Alain Paris

MONSTRES À LIRE

Stéphane Bourgoin

RICHARD FLEISCHER

Edilig

S'il est un réanimateur qui méritait qu'on lui consacre enfin une étude, c'est bien Richard Fleischer. Aussi étrange que cela puisse paraître, ce livre est en effet la première analyse d'ensemble de l'œuvre d'un cinéaste que l'amateur de fantastique aurait tort de négliger. Si beaucoup le connaissent par ses dernières productions telles *Conan le destructeur* et *Kalidor*, il faut rappeler que Fleischer n'a pas attendu que fantastique et science-fiction deviennent des genres à la mode pour s'y intéresser. Dès 1954, il avait fait une entrée très remarquée dans le genre avec *20 000 lieues sous les mers*, l'une des plus brillantes adaptations de Jules Verne suivie quelque dix ans plus tard par *Le voyage fantastique* qui promenaient le spectateur à l'intérieur d'un corps humain, puis en 1973 par *Soleil vert*. Mais il serait injuste d'oublier ces étonnants portraits de criminels que sont *La fille sur la balançoire* ou *L'étrangleur de Boston* sans compter films noirs, policiers, westerns, aventures historiques et même comédies.

Fidèle au principe de la collection Filmo, à savoir biographie, filmographie et analyse film par film, l'auteur s'enrichit par un entretien du réalisateur qui commente lui-même pour la première fois, chacun de ses films, méthode vivante trop peu pratiquée à notre goût mais donnant pourtant d'excellents résultats. Ainsi, de ses propos qui éclairent une œuvre plus cohérente qu'il n'y paraît de prime abord, il ressort que Fleischer est constamment soucieux de l'aspect visuel de ses films. Le désir d'innover est chez lui toujours présent même à l'intérieur de genres bien codés qu'il a souvent fait voler en éclats. *Arena* et *Amyville 3* ont été tournés en relief, procédé que Fleischer aurait également souhaité employer pour *Le voyage fantastique*. La première partie de *L'étrangleur de Boston* fait usage avec brio de l'écran démultiplié qui permet de suivre une action sous des angles différents et la couleur s'estompe peu à peu dans les derniers plans au point de devenir presque blanche. Le travail sur la couleur, éclatante dans *La fille sur la balançoire*, glauque dans *L'étrangleur de Rillington Place* est remarquable.

Au-delà de ce brio technique, le livre met également en valeur l'originalité des héros de Fleischer, toujours en marge de la société. Étude précieuse sur l'œuvre d'un réalisateur honteusement relégué au rang des cinéastes commerciaux voire des simples faiseurs, il faut espérer qu'elle permettra de mieux connaître Fleischer.

Jean-Pierre Piton

Pierre Etaix

STARS SYSTÈME

Ed. Gilbert Salachas

Pierre Etaix récidive. Infatigable. On connaît ses célèbres albums : *Le carton à chapeaux*, *Dactylographismes*, *Croquis de Jerry Lewis* et *Vive la pub*. Voici maintenant *Star système*. Les stars en question sont les grandes vedettes hollywoodiennes d'hier et d'aujourd'hui : Marilyn, Woody Allen, Gene Tierney... mais aussi Boris Karloff, Bela Lugosi et E.T. ! Une centaine au total, à raison d'une par page avec quelques heureuses répétitions.

Le système en question est simple. L'auteur prend du bistol quadrillé, et sur les lignes horizontales et verticales avec son crayon, il a droit aussi aux diagonales. Cela donne des croisements et des carreaux. A partir de là, il fait apparaître des visages et des silhouettes d'une ressemblance frappante. Ce ne sont pas des « cancanures », mais des mosaïques... L'ensemble, pour peu qu'on prenne le temps de s'y arrêter, est vertigineux. Comment se fait-il que d'autres artistes n'y aient pas pensé plus tôt ? Il est vrai qu'il faut un sacré talent pour faire émerger de quadrillages mécaniques le masque de Boris Karloff dans *Frankenstein* ou l'âme de Buster Keaton. Un livre somptueux, fort, humoristiquement préfacé par Jean-Claude Carrière.

Gérald Delteil

C'est nouveau
pratique
et pas cher
chez

adam
MONTPARNASSE



L'ÉCRAN numéro 30

Tron : Les effets spéciaux. Brisby et le secret de Nimh. Festival de Paris 82. Evildead : entretien avec Sam Raimi et Robert Tapert. Larry Cohen.

Poster : Mutant.



L'ÉCRAN numéro 31

Les Zombies au cinéma : un dossier de 40 pages ! Meurtres en 3-D : une révolution dans le cinéma en relief. Amityville 2.

Poster : Meurtres en 3-D.

L'ÉCRAN numéro 32

Dark Crystal : un dossier complet. L'emprise : entretien avec le réalisateur.

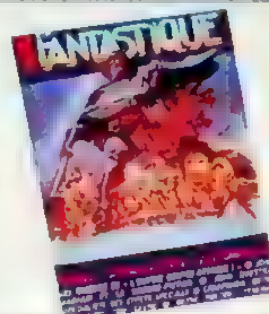
Poster : Hysterical.

Fiches ciné : Le prix du danger, Tygra, l'emprise, La mort aux enchères.



L'ÉCRAN numéro 33

Spécial S.F. : les origines de Star Wars, John Badham et Tonnerre de feu, John Dykstra. **Poster** : Ténèbres. **Fiches ciné** : Halloween 3, Hysterical, Meurtres en 3-D, Amityville 2.



L'ÉCRAN numéro 34

La lune dans le caniveau : un exercice de style. De neuve. Vampire dans les Prédateurs ! **Poster** : Meurtres sous contrôle. **Fiches ciné** : Dark Crystal, Démon dans l'île, Sans retour.



L'ÉCRAN numéro 35

Les dents de la mer 3. Vidéodrome. Cannes 83. War Games. **Poster** : Le sens de la vie. **Fiches ciné** : Zombie, Creepshow, Ténèbres, Les traqués de l'an 2000.

L'ÉCRAN numéro 36

Tonnerre de feu : reportage complet. Les prédateurs : entretien avec Tony Scott. Psychose 2. **Fiches ciné** : Tonnerre de feu, Psychose 2. Les prédateurs, Le sens de la vie.



L'ÉCRAN numéro 37

Le retour du Jedi : entretien avec C-3 PO 9. Krull. Superman 3. Octopussy. **Poster** : L'homme aux deux cerveaux. **Fiches ciné** : Cujo, Superman 3, Evildead, L'empire contre-attaque.



L'ÉCRAN numéro 38

Spécial Le retour du Jedi. Octopussy. Le guerrier de l'espace. Tom Burman. **Fiches ciné** : L'homme aux deux cerveaux, Le guerrier de l'espace, Octopussy, Le retour du Jedi.



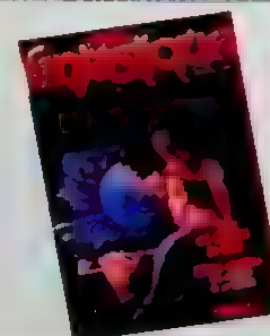
L'ÉCRAN numéro 39

Dead Zone : David Cronenberg rencontre Stephen King ! Xtro. La 4^e dimension. House Of Long Shadows. **Fiches ciné** : War Games, Tron, Androïde, Les dents de la mer 3.

L'ÉCRAN numéro 40

War Games : un suspense explosif ! Dune : reportage sur le tournage. Entretien avec Dario Argento.

Fiches ciné : La 4^e dimension, Jamais plus jamais, Brainstorm, The Keep.



L'ÉCRAN numéro 41

Thriller : Le vidéo-clip d'épouvante de Michael Jackson. La 4^e dimension. Festival de Paris 83. **Fiches ciné** : Thriller, Le choix des seigneurs.





L'ÉCRAN numéro 42

La foire des ténèbres (1^{re} partie). La 4^e dimension. Nemo. Brainstorm. Christine. **Fiches ciné** : Shining, La foire des ténèbres, Christine, Onibaba.



L'ÉCRAN numéro 43

La foire des ténèbres (2^e partie). Les effets spéciaux. L'ascenseur. Ghoulies. Dead Zone. Tarzan. **Fiches ciné** : Krull, Le jour d'après, Dead Zone, L'ascenseur.

L'ÉCRAN numéro 44

L'étoffe des héros : A la conquête de l'espace ! Dreamscape. The Wiz. Videodrome. Amityville 3. **Fiches ciné** : L'étoffe des héros, Videodrome, The Wiz, Timerider.



L'ÉCRAN numéro 45

La forteresse noire : un chef d'œuvre de l'épouvante ! Conan 2 : reportage sur le tournage. Philadelphia Expériment. **Fiches ciné** : Xtro, Alien, Inferno, L'ange.



Les numéros 1 à 12 et 23 sont épuisés. Complétez vite votre collection !

13 L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE, Star Trek, John Carpenter

14 LE TROU NOIR, Star Trek, La nouvelle vague horrifique américaine

15 SUPERMAN 2, Flash Gordon, The Monster Club

16 LES EFFETS SPECIAUX DE L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE, La malédiction fatale Superman 2, Festival de Paris 80

17 NEW YORK 1997, Le choc des Titans, Vincent Price

18 LES TRUCAGES AU CINEMA, Le voleur de Bagdad, Le choc des Titans

19 PETER CUSHING, Cannes 81, David Cronenberg

20 OUTLAND, Hurllements, The Survivor

21 LES LOUPS-GAROUS, Les aventuriers de l'arche perdue, Altered States

22 FESTIVAL DE PARIS 81, Les aventuriers de l'arche perdue, Métal hurlant

24 WES CRAVEN, Les nouveaux maîtres de l'horreur, Tygra

25 EVIL DEAD, Cannes 82, Don Coscarelli, Stephen King, George Romero

26 BLADE RUNNER, La féline Halloween 3, Poster, La féline

27 LE DRAGON DU LAC DE FEU, Star Trek 2, Poster, Poltergeist

28 POLTERGEIST, Trill, The Thing, Poster, The Thing

29 E.T., The Thing, Tron, Poster, E.T.

46 INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT, La forêt d'émeraude, Star Trek 3, Poster, Frankenstein, Fiches ciné : Les aventuriers de l'arche perdue, Looker, En plein cauchemar, Le dernier testament

47 LE BOUNTY, Cannes 84, Poster, Rodan, Fiches ciné : Conan, Vendredi 13, chapitre final, Liquid Sky, Métropolis

48 INDIANA JONES ET LE TEMPLE MAUDIT, Conan 2, Dune, 1984, Fiches ciné : Conan 2, Ulu, A la poursuite du diamant vert, Indiana Jones et le temple maudit

49 GREYSTOKE, Supergirl, Phenomena, Sheena, Star Trek 3, Fiches ciné : Top Secret, Splash, Stress, Greystoke

50 S.O.S. FANTOMES, Les rues de feu, L'histoire sans fin, Fiches ciné : Les rues de feu, Gremlins, Supergirl, 1984

51 GREMLINS, Terminator, S.O.S. Fantômes, Poster, Gremlins, Fiches ciné : L'histoire sans fin, Nemo, Sheena, J'ai rencontré le Père Noël

52 LA COMPAGNIE DES LOUPS, 2010, Encart, L'univers de Dune, Fiches ciné : S.O.S. fantômes, La compagnie des loups, L'aube rouge, Philadelphia Exp

53 DUNE, Brazil, Razorback, Star Trek 3, Fiches ciné : Dune, Horror Kid, Razorback, La corde raide

54 TERMINATOR, Les griffes de la nuit, Body Double, Stephen King, Poster, Terminator, Fiches ciné : Body Double, Brazil, Star Trek 3, Out of order

55 2010, Ladyhawke, Le retour des morts-vivants, Cat's Eye, Fiches ciné : Les griffes de la nuit, 2010, Le retour des morts-vivants, Réincarnations

56 SPECIAL PREVIEWS, Day of the Dead, The Stuff, etc, Fiches ciné : Terminator, Ladyhawke, Baby, Electric Dreams

57 STARFIGHTER, Phénomène, Mask, Fiches ciné : Starfighter, Scanners, Repo Man, Onde de choc

58 LA FORET D'EMERAUDE, Starman, Cannes 85, Fiches ciné : La forêt d'émeraude, Starman, Phénomène, Mask

59 RUNAWAY, Mad Max 3, Legend, Liferforce, Godrill à l'écran, Fiches ciné : Runaway, Dreamscape, Vendredi 13, une nouvelle terreur, Dangereusement vôtre

60 MAD MAX 3, La promesse, Ridley Scott, Posters, Mel Gibson, Tina Turner

61 RAMBO 2, La chair et le sang, Retour vers le futur, Oz, Liferforce, Poster, Rambo 2, Fiches ciné : Rambo 2, Legend, La promesse, Liferforce

62 RETOUR VERS LE FUTUR, Cocoon, Taram, Poster, Retour vers le futur, Mad Max 3, Cocoon, La chair et le sang

63 LES GOONIES, Explorers, Santa Claus, Démon, Poster, Explorers, Fiches ciné : Les goonies, Explorers, Taram, Oz

64 ROCKY 4, Kaidor, Pour bleu, Remo, F/X, House, Day of the Dead, Poster, Rocky 4, Fiches ciné : Rocky 4, Kaidor, Santa Claus, Buckaroo Banzai

65 COMMANDO, Vampire, vous avez dit vampire ? Re-Animator, Buckaroo Banzai, Psychose 3, Poster, Vampire, Fiches ciné : Commando, Re-Animator, Vampire, Une créature de rêves

66 ENEMY, La revanche de Freddy, Le secret de la pyramide, Avonaz 86, Fiches ciné : Enemy, Contact mortel, Le secret de la pyramide, Le docteur et les assassins

67 HIGHLANDER, Le secret de la pyramide, Le 5^e dimension, Fiches ciné : Highlander, Remo, Link, Dream Lover

68 COBRA, House, Le clan de la caverne des ours, Invaders from Mars, Les maîtres de l'univers, Fiches ciné : Pour bleu, Sans issue, Allan Quatermain, L'unique

69 SPECIAL PREVIEWS, Le clan de la caverne des ours, Big Trouble in Little China, America 3000, Fiches ciné : Masse, Les aventuriers de la 4^e dimension, Le diamant du Nil, Le clan de la caverne

70 CANNES 86, Le contrat, Daryl, From Beyond, Peter Cushing, Fiches ciné : House, Hatcher, Nomads, Daryl

71 SHORT CIRCUIT, Psychose 3, Poltergeist 2, Crawlspace, Antonio Margenti, Fiches ciné : Psychose 3, Profession génère, F/X, Le colosse de Rhodes

72 LES AVENTURES DE JACK BURTON, L'invasion vient de Mars, Critters, Brian de Palma, 86, Fiches ciné : Short circuit, Poltergeist 2, Campus 86, Week end de terreur

73 ALIENS, Cobra, Donald Pleasence, Fiches ciné : Aliens, Les aventures de Jack Burton, L'invasion vient de Mars, Nuit de noces chez les fantômes

74 SPECIAL PREVIEWS USA : Massacre à la tronçonneuse 2, Running Man, The Fly, Solar Babes, Deadly Friend, Ratboy, etc, Fiches ciné : Cobra, Critters, Cap sur les étoiles, Quand la nuit devient noire

75 HOWARD, Le jour des morts-vivants, Labyrinth, Robocop, Fiches ciné : Ratboy, Le jour des morts-vivants, Vindicator, Tex et le seigneur des abysses

76 LA MOUCHE, Blue Velvet, Massacre à la tronçonneuse 2, L'ami mortelle, Hellraiser, Sigis 86, Fiches ciné : La Mouche, Howard, Jason le mort vivant, Massacre 2

Je commande ces numéros de l'Ecran Fantastique que j'entoure ainsi : 21

13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55
56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76

au prix de 20 F l'exemplaire plus 4,00 F de port et d'emballage par numéro pour la France ; 6 F pour l'étranger par numéro

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

PAYS

soit

numéro à 20 F

ports à F

au total

F

F

F

Ci-joint mon règlement à l'ordre de I. Média, 69, rue de la Tombe-Issoire 75014 Paris (pour l'étranger : par mandat uniquement).

date

signature

VIDEO SHOW

Une rubrique de Cathy Karsenti

Participez au concours VAMPIRE VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ? et gagnez la cassette !

L'Ecran Fantastique et G.C.R. seront heureux d'offrir aux 5 plus rapides d'entre vous la cassette de notre favori du mois ! Il vous suffit pour cela, de nous envoyer, sur carte postale uniquement, vos réponses (dans les plus brefs délais) aux questions ci-dessous :

- 1) Quel fut le premier film de vampire de Peter Cushing ?
- 2) Citer les deux films fantastiques précédant *Fright Night* dont les effets spéciaux furent conçus par Richard Edlund ?
- 3) Dans quel autre film de vampire a-t-on vu Susan Sarandon ?
- 4) Quel rapport entre *Dracula* et *Buckaroo Banzai* ?
- 5) Quel fut le dernier film de vampire de la Hammer Film ?

Les lauréats de notre précédent concours « Rocky IV » sont les suivants :
François Klein (Nice), Christophe Guilhem (Carcassonne), Patricia Menéndrey (St-Lô), Géraldine Richard (Bligny), Virgile Le Faou (Le Mans).



Notre favori :

VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?

Fright Night, U.S.A. 1985. Interprétation : Chris Sarandon. William Ransdale. Roddy McDowall. Stephen Geoffreys. Réalisateur : Tom Holland. Durée : 1 h 45. Distribution : G.C.R.

SUJET : « Charles Brewster, jeune lycéen passionné de monstres en tous genres dont il ne manque aucune apparition sur son petit écran, est fort intrigué par le comportement de son nouveau voisin, Jerry Dandrige. Très rapidement, il fait le rapprochement entre les jeunes femmes trouvées mortes en ville et les hurlements entendus dans la maison face à la sienne, où il a surpris le propriétaire dans un étrange état. Charles s'efforce alors de convaincre son entourage incrédule de sa découverte, tandis que Dandrige, assoiffé de vengeance, trouve en lui une future proie toute désignée... »

CRITIQUE : Brillant auteur des scripts de *Beast Within*, *Class 84* et plus récemment *Psycho 2*, Tom Holland signe avec *Fright Night* sa première réalisation, démontrant par là même sa volonté d'exploiter personnellement ses idées, et cela, avec une maîtrise révélatrice d'un désir longuement mûri.

Avec *Vampire, vous avez dit vampire ?*, Tom Holland a voulu dépoussiérer un genre classique quelque peu tombé en désuétude, pour nous en offrir une approche totalement contemporaine, dominée par un sens de l'humour tonique. Le réalisateur délaisse donc les brumes londoniennes pour la banlieue américaine, où le mythe, au-delà de ses apparences conserve néanmoins toutes ses prérogatives. Le Comte Dracula est devenu un dandy asexué tandis que Van Helsing se trouve réduit, à cette époque decadente, à animer un ridicule show télévisé. Ainsi, en dépit de sa verve et de son originalité, *Vampire, vous avez dit vampire ?*, qui bénéficie d'un traitement très actuel mêlant harmonieusement les thèmes du vampire et du loup-garou,

nous séduit également par de nombreux clins d'œil cinéphiliques.

Les comédiens assistent judicieusement le maître d'œuvre, et outre l'étonnante présence du jeune Stephen Geoffreys (Evil Ed), les amateurs retrouveront avec plaisir Roddy McDowall, habitué du genre (*La planète des singes*, *La maison des damnés*, etc) qui réussit une composition très attachante du personnage de l'animateur pleutre Peter Vincent, auquel une habile évolution permet d'affronter dignement le vampire dont il niait jusqu'alors l'existence.

Outre ses aspects divers et attachants, *Fright Night* se distingue surtout par le travail de Richard Edlund (*L'empire contre-attaque*), dont les effets spéciaux sont en tous points parfaits et d'une dimension spectaculaire encore jamais atteinte dans un film de vampire. En effet, les nombreuses séquences de transformation, véritablement délirantes, relèvent du grand art et font de *Fright Night* — dont elles ne sont pourtant pas l'unique atout — un spectacle à voir ou à revoir. Copie et duplication bonnes.

VIDEO SHOW

Une rubrique de Cathy Karani



MEURTRES SANS TEMOIN

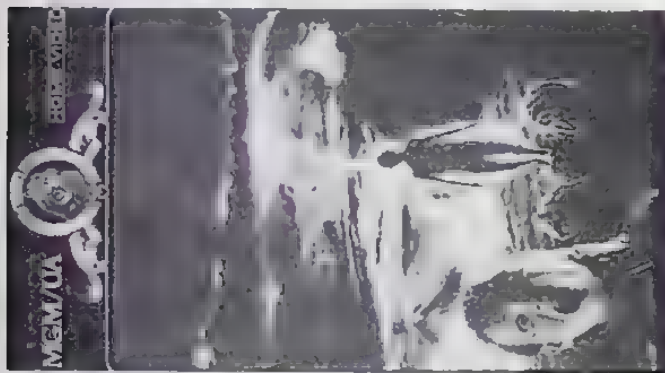
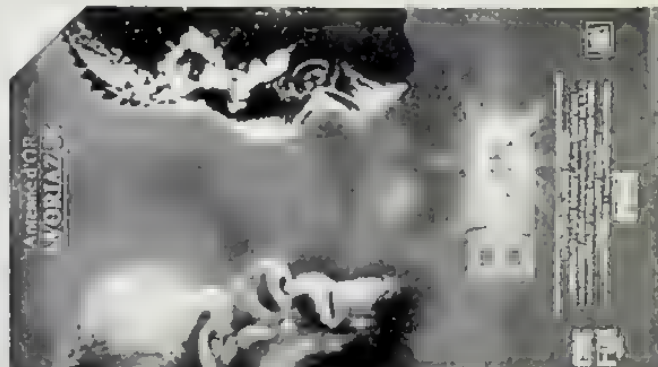
(The Plants Are Watching). U.S.A. 1978
Interprétation : Nancy Snyder. Ted Lepiat. Joël Colodner. Réalisation : Jonathan Sarno. Durée : 1 h 28. Distribution : Prime Time. Inédit (redoublé vidéo).

SUJET : « Passionnée par les plantes, qui peuplent son univers, une jeune new-yorkaise est assassinée un soir sur sa terrasse. Le meurtrier n'ayant laissé aucun indice, la sœur de la victime va tenter de découvrir la vérité par le biais d'étranges temoins. Pour cela, il lui faudra tenter d'entrer en communication avec les plantes... »

CRITIQUE : Déjà diffusée en vidéo voici quelques années sous le titre (*Le pouvoir des plantes*) peu après sa présentation remarquée au 9^e Festival de Paris du Film Fantastique, cette œuvre au sujet original et au traitement intelligent met en scène la faculté de communication des plantes. Des le genre, basé sur des documents photographiques de Kurlan révélant l'« aura » des végétaux, *The Plants are Watching* (ex. : *Kirlian Witness*) tend à exploiter les travaux exécutés en ce domaine par des chercheurs tels Blackster, Vogel et Bose, lesquels détectèrent et

travail, le professeur Forrester et son équipe sont parvenus, avec l'appui financier du gouvernement, à mettre au point un robot parfait, doté de surcroît d'une apparence humaine. Peu après, Forrester, horrifié, découvre que Michael, son prototype intelligent et docile, est en fait destiné à devenir une machine meurtrière !.

CRITIQUE : Visiblement doté d'un budget restreint, ce téléfilm ne fait guère recours aux effets spéciaux, ce qui lui permet d'aborder ce thème de pure SF sur un plan totalement humain et psychologique, mettant en lumière la fragilité et le désarroi d'une créature cybernétique. On cerne parfaitement ici (comme dans *DARYL* ou *Electric Dreams*) l'horreur et le sentiment d'injustice pouvant être ressentis par une forme de vie synthétique mais au demeurant pourvue de toutes les facultés humaines dont elle ne saurait avoir la totale utilisation. Le comportement de Michael vis-à-vis de la nourriture — dont il n'a nul besoin — ou de la « communication » — qui lui fait défaut — est à cet égard très révélateur, et d'une portée lourde de signification. Le paramètre établi par la créature elle-même face à celle de Mary Shelley dont elle se sent si proche, est profondément troublant, au même titre que les liens d'amour unissant ici le créateur (remarquable Christopher Plummer) à son œuvre. L'inéluctable tragédie qui clôt cette dramatique aventure nous fera réfléchir sur cette inconscience que nous avons parfois à créer ou engendrer, sans réelle considération pour le fruit de ces actes. Copie et duplication excellentes



SUJET : « Elaine et son mari Brad — un psychiatre — décident de quitter la ville pour venir s'installer dans la petite localité balnéaire de Clark's Harbor, où Brad pense trouver la tranquillité requise pour mener à terme la rédaction d'un livre. Pourtant, l'atmosphère du village se révèle très vite hostile et inquiétante, ainsi qu'en témoigne une série de meurtres semblant frapper principalement les étrangers qui y séjournent. En dépit des craintes justifiées d'Elaine, Brad va tenter de percer l'étrange mystère de cet endroit sauvage et maudit... »

CRITIQUE : Les dix premières minutes de ce téléfilm, baignant dans une étrange teinte sépia, confinent à la perfection, et enferment d'emblée et spectateur dans un cercle d'enlèvement intemporel dont il ne s'échappera qu'au terme de cette vision. Peter Medak (*Changeling*) dirige ce thriller fantastique de main de maître, démontrant qu'il s'y entend parfaitement pour instaurer le climat requis par un tel sujet, dont on ne cerne jamais véritablement les éléments déterminants — lesquels paraissent issus d'une dimension aux confins du rêve et de la réalité. C'est d'ailleurs aux abords de cette frontière terrifiante et incertaine que le film nous promène d'un bout à l'autre, sur les accents télesant d'un orage répétitif dont les éclairs irradiant la superbe photographie de cette réalisation. De par la nature même de sa profession, le héros apparaît comme l'enquêteur idéal de cette succession de meurtres, dont la mère furieuse semble être le seul témoin. Les magnifiques extérieurs et

ce n'est par la conclusion, cependant fort peu plausible. Entrecoupées de longues séquences plastiquement filmées sur les attractions traditionnelles de la piste des étoiles, les meurtres nous réservent néanmoins quelques saveurs fins. Cela des le plan d'ouverture, avec la mort brutale du funambule, pendu par sa propre corde lors de son numéro. Suivront l'impressionnant découpage de Diana Dors, réduite à deux sanglants segments par une scie circulaire, et la fin du pathétique Michael Gough, dont la tête se retrouve fichée dans un poteau par une énorme clou ! Une vision que n'aurait pas désavoué Tom Savini. Notons l'une des dernières apparitions de la grande Joan Crawford qui, seule, émerge sans fausse note de ce *Cercle de sang*. Le producteur Herman Cohen, un temps spécialisé dans l'horreur, fut mieux inspiré avec le célèbre *Crimes au musée des horreurs* (1959) lequel, après le *Cauchemar de Dracula* (1958), fit du comédien de théâtre Michael Gough, l'une des vedettes du film d'épouvante anglais. Copie et duplication moyennes

LE 7^e VOYAGE DE SINBAD

(The 7th Voyage of Sinbad). U.S.A. 1958
Interprétation : Kevin Mahews Kathryn Grant, Tonn Thacher Réalisation : Nathan Juan. Durée : 1 h 25. Distribution : G.C.R

SUJET : « Afin d'obliger Sinbad à retourner sur l'île de Colossa pour l'aider à récupérer sa lampe magique devenue la proie des monstrueux cyclopes, le maléfique magicien Sokurah réduit Paris, la fiancée de Sinbad, à la taille d'un minuscule. Le courageux marin devra affronter mille dangers pour sauver sa bien-aimée de ce diabolique sortilège... »

CRITIQUE : Le 7^e voyage de Sinbad est sans nul doute l'un des plus beaux joyaux du cinéma de Mervyn LeRoy. Tous les ingrédients s'y trouvent réunis pour porter notre plaisir et notre enchantement à leur zénith. Sur la trame d'un récit ingénieux et riche en péripéties, se déploie une extraordinaire aventure. Retrouvant, après *Les millions de km de la terre*, le réalisateur Nathan Juran (ils collaboreront par la suite pour *Les premiers hommes dans la Lune*, une autre réussite), Ray Harryhausen, qui conçut le film et en assumait les effets spéciaux, signe-la un chef d'œuvre jamais égalé. Ses multiples créatures, cyclopes, dragons, volatiles géants (il fallut même y avoir des harpies !) sont autant de merveilles de son talent. Mais ce sont incontestablement la séquence du duel de Sinbad et d'un squelette et la métamorphose de la



CRITIQUE : Basé sur un thème quasi-similaire à celui du célèbre (mais médiocre) *2 000 Maniacs* d'Herschell Gordon Lewis (la revanche, un siècle après, de Sudistes massacrés durant la guerre de Sécession), l'inédit et récent *Supernaturals* est une agréable surprise. Pratiquement dépourvu d'effets « gres » et principalement tourne en extenseurs, il bénéficie d'une excellente photographie et d'éclairages réussis (le décor étant constamment baigné de brume), contribuant à lui donner une atmosphère réellement *sur-naturelle*. Mise en scène par le roulier Armand Mastroianni, cette étrange histoire de vengeance et d'amour post-mortem est l'un des derniers films de Sandy Howard, lequel, voici dix ans, produisit des œuvres ambitieuses appartenant toutes au genre qui nous intéresse (*La pluie du diable*, *Embryo*, *L'île du Dr. Moreau*, *Meior*, etc.).

VIDEO NEWS

NEW WORLD VIDEO ARRIVE EN FRANCE :

Compagnie de production et de distribution cinématographique fondée par Roger Corman au début de la précédente décennie, New World fut rachetée, voici quelques années, par des producteurs ambigus. Suivit tout un programme de films intéressants, dont nous vous avons fréquemment parlé dans les pages du magazine. Fin 85 fut crée New World Video,

enregistrent les impulsions électriques émises par les plantes et répondant à certaines données parfaitement traduisibles. Cet univers fascinant et assez méconnu sert de support à un drame supposé fondé sur un fait divers réel qui aurait eu lieu en 1968 et se serait résolu de la sorte. Malheureusement, le casting et la réalisation ne sont pas toujours à la hauteur des ambitions du sujet, et le film paraît aujourd'hui bien daté. Des faillies qui cependant n'altèrent en rien son originalité. Copie et duplication bonnes.

(Enemy Mine). U.S.A. 1985. Interprétation : Dennis Quaid. Louis Gosset Jr. Réalisation : Wolfgang Petersen. Durée : 1 h 48. Distribution : C.B.S./Fox.

SUJET : « Au 21^e siècle, les guerres humaines ont finalement trouvé un terme dans un traité de paix à l'échelle planétaire. L'Homme est parti vers d'autres conquêtes, et dispute l'espace aux extraterrestres. A la suite d'une bataille spatiale entre ces deux espèces, un pilote de chasse américain et un Drac s'écraient sur un monde hostile, où tous deux s'affrontent en un long et dramatique duel, porte à son point culminant par les éléments déchaînés qui vont s'abattre sur eux... »

CRITIQUE : C'est dans les gigantesques studios allemands de la Bavaria que Wolfgang Petersen (*Das Boot*, *L'histoire sans fin*) a réalisé avec toute la maîtrise qu'on lui connaît cette superproduction injustement boudée par le public lors de sa sortie. Sans doute les spectateurs potentiels ont-ils été déconçus par ce space-opera de la plus belle veine servant de somptueux décors à une fable philosophique sur les motivations profondes de l'Homme et son devenir. Deux thèmes forts et totalement distincts, laissant difficilement supposer que des œuvres telles *Star Wars* et *Duel dans le Pacifique* puissent cohabiter en parfaite harmonie. Ce sont pourtant deux semblables notions de spectaculaire et d'intimisme qui se trouvent mêlées dans *Enemy Mine*. L'éclat visuel de son fantastique univers est une toile de fond à la dualité de deux êtres dissemblables qui vont apprendre à se connaître, s'estimer et s'aimer à travers la découverte mutuelle de leurs valeurs les plus profondes. La grandiloquence du space-opera est ainsi magnifiée par une sensibilité dénuée de toute naïveté, grâce au talent du réalisateur. Inspiré par son sujet, il dirige remarquablement ses comédiens, jonglant habilement avec le rire et l'émotion, soutenu par la merveilleuse partition musicale de Maurice Jarre. Copie et duplication excellentes.

MEURTRES DANS
LA VILLE

(Cry for the Strangers) U.S.A. 1985.
Interpretation : Patrick Duffy, Lawrence Pressman, Brian Keith. Réalisation : Peter Medak. Durée : 1 h 36. Distribution : Film Office. Téléfilm inédit.



PROTOTYPE

U.S.A. 1985. Interprétation : Christopher Plummer, David Morse, Arthur Hill. **Réalisation :** David Greene. **Durée :** 1 h 33. **Distribution :** Carrère. **Téléfilm inédit.**

SUJET : « Au terme de cinq années de



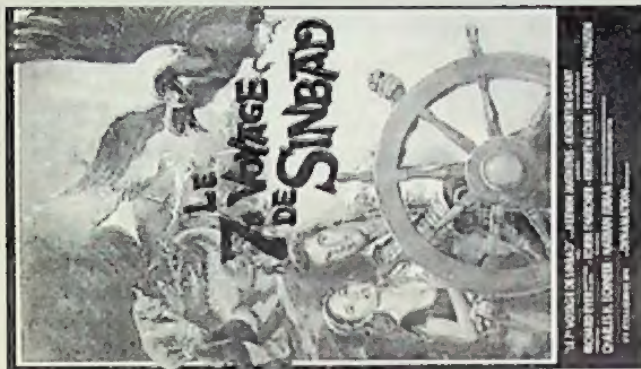
LE CERCLE DE
SANG

(Berserk !). G.B. 1967. Interpretation : Joan Crawford. Ty Hardin. Michael Gough. Judy Geeson. Réalisation : Jim O'Connolly. Durée : 1 h 36. Distribution : G.C.R.

SUJET : « Le cirque ambulant dirigé par l'intransigeant Monica Rivers est en deuil par la mort tragique de son funambule. Bien qu'une enquête soit ouverte, des crimes commencent à se produire semant de la trouille et la terreur parmi les membres de la troupe s'apercevant que l'assassin ne peut être que l'un d'entre-eux... »

CRITIQUE : Descendant direct de l'excellent *Cirque des horreurs* de Sidney Hayes (1960), ce *Cercle de sang* (sous-titré *Circus of Blood* à l'étranger) permettra à nouveau aux amateurs de faire une profonde incursion dans l'univers étrange et méconnu du cirque. Le scénario, pour sa part, ne nous offre guère de surprises, si

l'ambiance admirablement restituée de ce petit port de pêche, hanté par de terribles secrets marins, renforcent la fascination exercée par le film dont la relative lenteur pourra irriter certains, mais ne manquera pas de séduire en revanche les amateurs de fantaisie *authentique*. Copie et duplication excellentes.



SONT ÉGALEMENT PARUS :

Chez Carrère :

Schizophrenia (Angst). Autriche. 1984.
Inedit.

Les pérégrinations meurtrières d'un homme durant ses 24 dernières heures de liberté. Un climat malsain et une complaisance rarement exalée à l'écran.

Marqué par le diable (*The Orphan*).
U.S.A. 1979, de John Ballard, Inédit.

Un orphelin inconnu prend sa revanche en se réfugiant dans un univers macabre régi par les Forces du Mal. Une réalisation sans réelle surprise affligée d'un défaut de rythme aussi déplorable que le doublage français.

La chevauchée des morts-vivants (*La Noche de Los Gaviotas*). Espagne. 1974, de Amanda de Ossorio.

Dernier épisode de la saga des Templiers maudits à laquelle le réalisateur ibérique consacra quatre volets, dont cette cheu-
chée est assurément la moins inépuisable.

Chez CBS/Fox:

1984. G.B. 1984, de Michael Radford,

La restitution grandiose et implacable du classique de George Orwell. Un univers totalitaire et claustrophobe dans lequel le spectateur sera piégé. Une brillante composition de John Hurt en pitoyable victime de Richard Burton, dont ce fut l'ultime apparition à l'écran.

Reborn, U.S.A./Espagne. 1983, de Bigas
Luna. Inédit.

Un voyage mythique dans l'univers trouble des sectes, réalisé par le catalan Bigas Luna qui s'est lourdement compromis dans cette pierre fabrique de miracles.

SUPER NATURALS

U.S.A. 1985. Interpretation: Maxwell Caulfield, Tolia Balsam, Bradford Bancroft. **Realisation:** Armand Mastroianni. **Durée:** 1 h 27. **Distribution:** Embassy. **Inédit.**

SUJET : « En 1865, aux confins de l'Alabama, la guerre de Secession touche à sa fin. Des prisonniers Sudistes sont transférés dans des camps de détention réservés aux Nordistes au demeurant d'un champs qui ne tardera pas à devenir leur propre cimetière, le seul rescapé étant un jeune enfant au regard vide, 120 ans plus tard, alors que des troupes sont en manœuvre sur le même terrain, les esprits qui hantent les lieux vont se manifester pour une meurtrière vengeance...

GOTHIC

► Suite de la page 26

Voilà comment, techniquement, nous avons réalisé cet effet. Mais je ne voudrais pas que vous pensiez que c'est tout ce qui m'intéresse. Ce que je recherche avant tout, c'est de pouvoir fabriquer un film mentalement, et de mettre ensuite en œuvre tous les moyens qui me permettront de le reproduire.

Quelle pellicule avez-vous utilisée pour le film ?

Rien de très particulier. Pour *Captive*, j'avais employé la pellicule Fuji parce que je n'avais pas le choix, mais pour *Gothic*, j'avais résolu d'adopter une approche plus scientifique. Quand ils ont su que nous voulions procéder à des essais, tous les laboratoires se sont montrés parfaits : Agfa, Kodak, Fuji, ils nous ont tous donné une bobine de film rapide et une autre, moins sensible. J'ai donc fait des essais comparatifs, à la lumière à développer au laboratoire Technicolor en leur demandant de leur appliquer le traitement normal. Lorsque nous les avons regardés, nous nous sommes tout de suite rendus compte que c'était la pellicule Kodak qui s'était le mieux comportée : les noirs étaient plus denses, le résultat était plus dur, moins lyrique que chez les autres fabricants de surfaces sensibles, or nous tenions absolument, Ken et moi, à ce que les ombres restent des ombres.

Comment s'est passé le travail sur le plateau, avec Ken Russell ?

Il donnait son avis et moi le mien. Il avait des idées, moi aussi, de même que les acteurs. Nous passions rapidement la scène en revue pour voir comment les personnages se déplaçaient, et quand Ken avait l'impression que les interprètes avaient besoin de répéter encore un peu leur texte, il les prenait à part. Pendant ce temps là, je mettais les éclairages en place en fonction de la position de la caméra, et Ken revenait dans le décor. Il a un tic : quand il revient, il hurle toujours à pleins poumons : « Prêts ? » et les premières semaines, ça faisait sursauter tout le monde. Mais par la suite, tout le monde continuait son travail tranquillement.

Nous mettions donc la scène au point conjointement, et il est arrivé plus d'une fois que



Byron (Gabriel Byrne) et Myriam Cyr (Claire) : des liaisons dangereuses...

nous finissions par obtenir quelque chose qui n'avait que très peu de rapport avec ce qui était prévu au départ. C'est pour cela, encore une fois, qu'il faut être souple dans son travail. Cela n'aurait servi à rien que je tiens tête à Ken en lui disant : « Non, Ken, ça ne marche pas, j'ai une lampe, là-haut », parce qu'il m'aurait tout simplement répondu de m'en débarrasser. Il aurait tourné les talons là-dessus et nous aurions perdu une heure. Au cours de la mise au point, mes assistants déplaçaient constamment les lumières et voilà tout.

Qui décidait des mouvements d'appareil ?

Nous deux. Mais l'avis de Ken était prépondérant, évidemment. J'aime faire bouger la caméra alors que Ken préfère qu'elle soit plus statique, mais il est en mesure d'apprécier quand on lui propose un bon mouvement d'appareil, et si je lui disais qu'il fallait déplacer la caméra, il m'écoutait. Le plan du début, où on voit les protagonistes du film jouer à cache-cache dans la maison, avait été prévu au départ comme un plan d'ensemble fixe, au grand angle, de la pièce. Mais comme à ce moment-là, ils explorent la maison, je me suis dit qu'un lent mouvement d'appareil donne-

rait exactement l'impression recherchée, que les personnages découvriraient un endroit qu'ils ne connaissaient pas, sous l'œil d'un observateur invisible. J'ai donc mis les rails de travelling en place, puis j'ai expliqué la prise à Ken qui a accepté ma suggestion. Ce n'était pas un plan facile à mettre en œuvre, or c'est lui qui tenait la caméra, mais il s'en est tenu à ce qui avait été décidé.

De quoi êtes-vous le plus satisfait dans *Gothic* ?

La scène de la fin, dans la crypte, je crois. J'aime la façon dont elle se déroule... Quand je parle de la scène de la crypte, j'inclus aussi ce qui se passe après. J'aime le plan d'ouverture de la crypte, avec le squelette sur la droite... C'est une image lourdement inspirée par les gravures de Gustave Doré. J'adore la façon dont la lumière des torches arrive dans l'image, et puis tout ce qui se passe dans la séquence : les rats, la saleté, la photo brutale, comme je vous l'expliquais...

Mais ce qui me séduit le plus dans cette scène, c'est qu'on y retrouve un peu tout ce que j'ai fait. Il n'y manque qu'un petit feu de cheminée ! (Rires.)

Propos recueillis à Londres par Indra Bhowse.

FICHE TECHNIQUE

GB. 1986. Production : Virgin Vision. Prod. : Penny Corke. Réal. : Ken Russell. Prod. ex. : Al Clark et Robert Devereux. Scén. : Stephen Volk. Phot. : Mike Southon. Architecte-déc. : Christopher Hobbs. Dir. art. : Michael Buchanan, Anne Tilby. Mont. : Michael Bradsell. Mus. : Thomas Dolby. Son : Bruce White. Maq. : Pat Hay. Cost. : Victoria Russell. Asst. réal. : Iain Patrick, Callum McDougall, Pete Freeman. Effets sculptures : Michael Mills. Effets spéciaux optiques : Peter Govey. Effets spéciaux : Ace Effects. Int. : Gabriel Byrne (Byron), Julian Sands (Shelley), Natasha Richardson (Mary), Myriam Cyr (Claire), Timothy Spall (le Dr. Polidori), Andreas Wisniewski (Fletcher), Alec Mango (Murray), Dexter Fletcher (Rushton), Pascal King (Justine), Tom Hickey (le Guide), Linda Coggin (la poupée mécanique), Kristine Landon-Smith (l'automate-la harpiste), Chris Chappell (l'homme en armure). Dist. en France : Forum. 90 mn. Panavision Technicolor. Dolby Stéréo.

L'article non crédité intitulé « Howard à Hollywood » paru dans notre avant dernier numéro était de Bill Rabkin. Toutes nos excuses à l'auteur pour cet oubli.

Dans notre prochain numéro...



LE RETOUR DE SHERLOCK HOLMES

Le cinéaste anglais Kevin Connor ressuscite l'un des plus célèbres mythes de l'écran...

LA PETITE BOUTIQUE DES HORREURS

Inspirée d'un film de Roger Corman et d'un succès de Broadway, une super-production fantastique... et musicale !



ALLAN QUATERMAIN ET LA CITÉ DE L'OR PERDU

Après « Les mines du Roi Salomon », Richard Chamberlain et Sharon Stone sont de retour dans une nouvelle aventure africaine !



STEPHEN KING A L'ÉCRAN

A l'occasion de la sortie de « Stand By Me » (adapté de la nouvelle « Le corps »), un tour d'horizon cinématographique des œuvres du roi de l'Épouvante.



... que vous trouverez partout dès le 6 mars !

SORTIE NATIONALE LE 25 FÉVRIER

"... Un hymne tendre et fort comme un rêve retrouvé,
à la nostalgie poignante et drôle... L'émotion instantanée."

Jean-Paul Chaillet, PREMIÈRE

"Un petit chef-d'œuvre!"

Brigitte Cornand, ACTUEL

"Aussi rigolard qu'une virée de mômes,
aussi bouleversant que des enfants mal aimés."

Odile Grand, COSMOPOLITAN

"Joué à la perfection, remarquablement mis en image."

Jacques Rouland, ALMA

"C'est à la fois tragique et drôle, trouble et envoûtant.
Comme l'enfance."

François Cognard, STARFIX



STAND BY ME

Compte sur moi

LES FILMS COLUMBIA PRÉSENTENT UNE PRODUCTION ACT III
UN FILM DE ROB REINER "STAND BY ME" (COMPTE SUR MOI) AVEC WIL WHEATON RIVER PHOENIX
COREY FELDMAN JERRY O'CONNELL KIEFER SUTHERLAND
MUSIQUE DE JACK NITZSCHE DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE THOMAS DEL RUTH
SCÉNARIO DE RAYNOLD GIDEON & BRUCE A. EVANS D'APRÈS LE ROMAN "THE BODY" DE STEPHEN KING
PRODUIT PAR BRUCE A. EVANS RAYNOLD GIDEON ANDREW SCHEINMAN
RÉALISÉ PAR ROB REINER

SAISON NATIONALE FILM ET CASSETTES SUR DISQUES



© 1986 THE BODY, INC.
Tous droits réservés

